电脑应用和娱乐的第一选择 总第69期

大众软件

2000 04

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

网络新趋势——虚拟社区纵横谈

Windows 2000 访谈录

■实用软件

主流音频格式之挪移大法

幻彩多媒体

■硬件评析

群猫争艳（上）

硬盘倍频

■网络时代

网上寻呼 vs 电话寻呼

站长小语

■专题企划

一个人的赛场

■前线地带

极品飞车——马达城市

沙皇——王冠之累

■游戏赏析

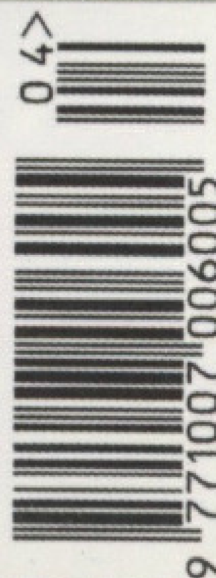
玩具故事 II

最终幻想 VIII

■攻略指引

七国演义 II

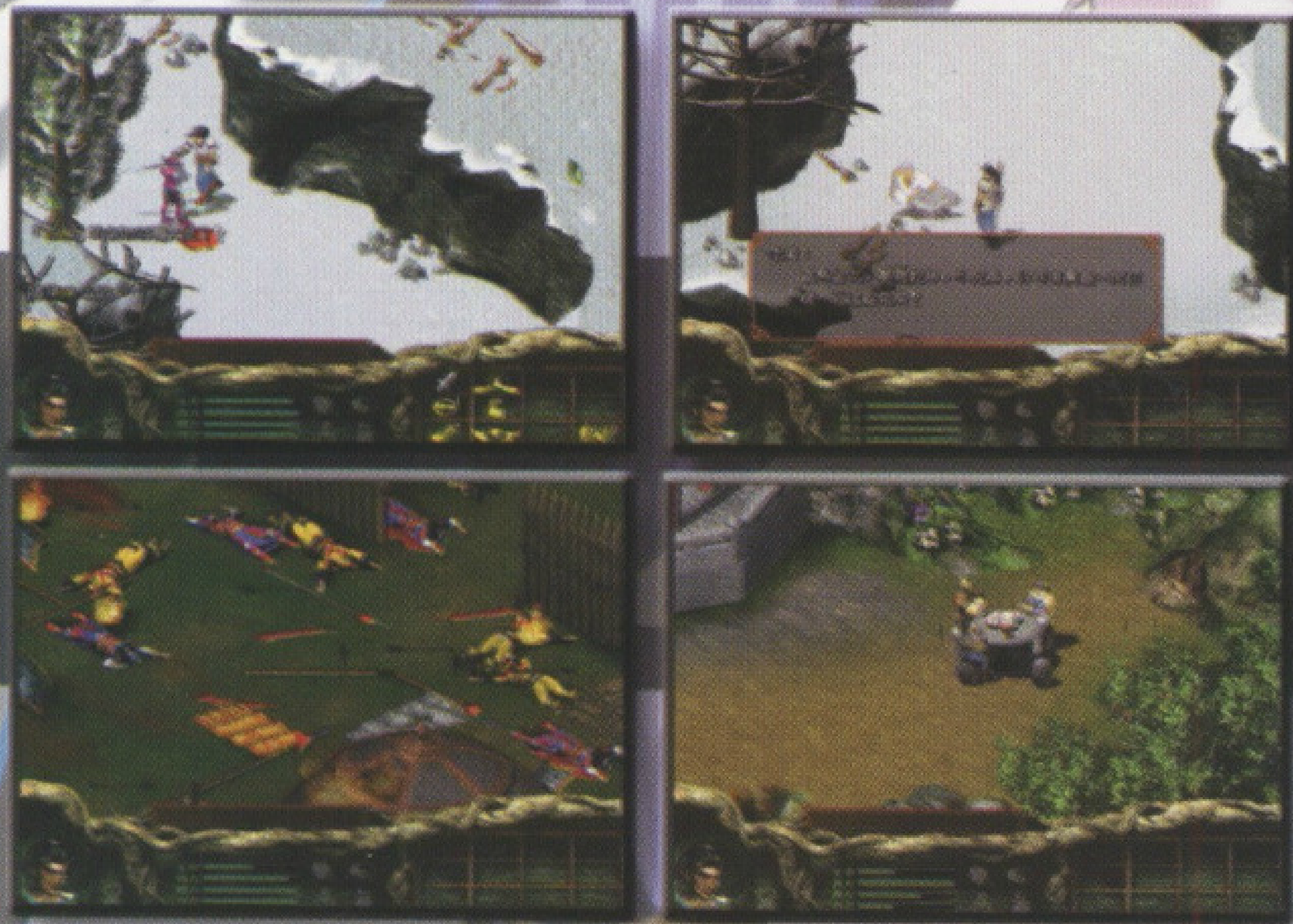
零售价 ￥: 6.5元



三国伏魔

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)–202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册
预定于2000年2月面市



三国时期，兵荒马乱，战火四起。
唯有聚合7颗“镇天宝石”才能解救天下苍生
七星聚齐之时，即天下太平之日！

《三国伏魔》采用即时战斗的设计，紧张刺激，剧情峰转，精彩万分，内含小游戏，更添趣味性，3D制作及全彩画呈现细腻而强烈的中国风格！

游戏的故事选用了世间上风靡不败的三国为背景，借三著名历史和众所周知的人物，配以真彩色的全3D制作，以一场上的小卒为切入点，通过他的一段奇特经历来串起一些三著名战役，沙场征战与儿女私情，真实历史与虚幻神话再游充分融合，给人赏心悦目的美感！





厦门火凤凰电脑设计有限公司制作
北京晶合顺达计算机公司总代理

大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

编辑部报告

节前看上海青年报（网络版），说“上海推出大量低价位音像品，低价版要灭盗版”（现在我但凡看见“低价”、“盗版”字样就会特别关注一下），原文是这样的（有删节）：

“中唱上海公司去年全年的销售成绩在全国音像业中数一数二，今年这家公司又出新招：推出大量低价位音像制品，在上海市场引发了热购风暴。

记者惊讶于在低价位目录上看到的价格：VCD8元、CD15元、盒带2.5元，而且是热销货：如卡通片《樱桃小丸子》、《中华小当家》，俞丽拿、闵惠芬的演奏专辑，杜德伟、齐豫、埃尔顿-约翰、玛当娜的歌唱专辑，流行乐制品虽非热门，也都是半年至一年前才上市的作品。

……

记者昨天从一些零售商店了解到，低价位战术在市场上确有成效，如齐豫的盒带已经在几家商店中脱销。有商家据此认为，原本在春节期间开始的销售旺季，因这次低价位展销有可能提前。”

我一向觉得音像市场的零售产品价位已经比较接近国内消费水准，音乐CD的价格约40-50元左右，VCD（2CD）约20元，盒带10元，通常的学生一族也能消费得起。偶尔翻看《音乐生活报》，发现有音像出版业的人士也在痛诉盗版之苦，觉得挺讶异，原来一个相对比较成熟的行业也有同样的痛楚。现在中唱上海公司借当地政府部门强势打压盗版的东风，以低价抢滩盗版市场，实在是高明之举，不知此番上海中唱的举动是否会惠及到北京乃至全国市场，让CD、VCD能够正版压倒盗版。

几次三番地在这样的版面讨论低价位的问题，是因为很多厂商似乎还想不明白家用软件的定价到底应该是多少。以音像市场这么庞大的群众基础，低价是完全可以生存的，而家用软件要卖到8元可能会困难点，那么15元呢，20元呢？这里并非鼓动软件厂商集体降价，事实上，这半年以来，一部分有远见卓识的家用软件厂商已经做得相当不错了。我们没有通畅的销售渠道，没有销量过百万的宣传媒体，没有音像市场那么大的消费群体……在这许多无法突破的困难包围之下，还将产品零售价定到28元、38元……只是，如果上海中唱能这么做，那么我们业内的大厂为什么不也尝试一下呢？最新的数据说国内网民就超了890万，那电脑用户还不得有个2、3千万？其中若有5%的人买正版游戏，那一套好产品还不得销个1、2百万？你说我痴人说梦？嘿嘿……咱们走着瞧！

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：袁聿纲(主任) 常胜（副主任）
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 董超
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：王刚
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年2月15日
零售价：人民币 6.50元
港　币13.00元
美　元 4.66元



目录

2000年第4期（总第69期）

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

世纪快车
最后的竞争者
太极三张丰
巫术VIII

下期要目

小蛋糕长大了
RISC微处理器对决
枪手：代号47
轩辕剑III

2000年2月光盘目录

特别赠送：大型英语多媒体学习组件——《飞跃》
新手教程：精雕细琢 系列四
新片大赏：古墓丽影IV、创世纪IX、雷曼II
软件长廊：NetAnts、友情强档
休闲天地：魔幻精灵、三国游侠传（三）

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　李　靖　蔡　旋
任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

Windows 2000中文版准备好了

微软（中国）有限公司宣布：倍受业界注目的、商务互联网时代的主流平台Windows 2000中文版的研发工作已于日前由微软中国研究开发中心全部完成，并即将正式投入生产。同时，微软（中国）有限公司计划Windows 2000在2000年3月20日在中国市场全面上市。Windows 2000的开发是世界上迄今为止最大的一个商业软件研发项目，它历经3年半，以2500多名优秀开发人员为核心，全球共有79万客户和合作伙伴参与了这项巨大的工程。其中，中文版的研发由微软中国研究开发中心相关部门组成的25人的研发队伍，历时3年半到1999年6月份结束编程，随即进行深入测试，经过8个月左右的不断调整和完善，最终于2000年1月18日全部完成。作为Windows NT 4.0的换代产品，Windows 2000是新一代商务计算理想的基础平台，它满足了客户从笔记本电脑、台式电脑到高端集群服务器的全面计算需求。这种操作系统帮助企业通过可靠的和可管理的基础设施在Internet上实现商务价值，并为不断更新的硬件提供最优化服务。另外，独立实验室的报告显示客户从Windows 2000所获得的性能价值：在64兆内存的电脑上，Windows 2000 Professional比Windows 95快36%，比Windows 98快30%；同时，Windows 2000 Server在SMP的可伸缩性和Web应用方面提供了更优的性能价格比。

本刊记者

CNNIC推出中文域名试验系统

为了满足社会发展要求，作为中国域名管理机构的CNNIC受信息产业部委托，于1998年开始了中文域名体系的研究工作。经过深入的调研、分析和设计，中文域名体系取得了突破性进展，并已于今年1月18日正式推出试验系统。试验期暂定为半年，试验期内免收中文域名运行管理费。为了保证中文域名的唯一性，避免冲突，保护域名注册用户的利益，CNNIC还制定了《中文域名注册暂行管理办法》，并在推出中文域名试验系统的同时，由CNNIC发布并具体负责实施。试验期内《中文域名注册暂行管理办法》可能根据需要进行必要调整，内容以CNNIC主页上最新的版本为准。从今年1月18日起CNNIC已开始提供中文域名的注册服务，申请单位已可以通过CNNIC的WWW服务器上提供的“中文域名联机注册”服务提交《中文域名注册申请表》。有关详细情况请阅读CNNIC网页（http://www.cnnic.net.cn/cdns）上的《中文域名系统介绍》、《中文域名注册暂行管理办法》、《中文域名使用说明》和其它相关内容。

本刊记者

263在线邮局喜迎200万用户

263首都在线（http://www.263.net）的@263.net在线邮局近日迎来了它的第200万个用户，这意味着全国互联网用户的1/4人口都拥有263电子信箱（2000年初，中国互联网网民约在800万左右）。目前，263在线邮局已经成为中国最大的电子邮局，其优质、多功能、专业化的E-mail服务已经得到了广大互联网用户的认可。263首都在线是国内最早提出电子邮箱升级概念并予以实践的网络服务商，还率先推出POP/SMTP方式收发电子邮件；积极倡导安全电子邮件服务，提供基于Web和POP等多种方式的信件加密和数字签名功能；率先推出功能强大的垃圾邮件过滤服务；率先推出E-mail到手机、E-mail到呼机的全球信息通服务等等。一个又一个贴近用户实际需求的个性化服务的推出，简洁明了的用户使用界面，都体现了263首都在线从用户需求出发的服务意识。随着新千年第一个龙年的到来，263首都在线迎来它的第200万个@263.net免费邮件注册用户，这是广大互联网用户对263首都在线的最大嘉奖。

本刊记者

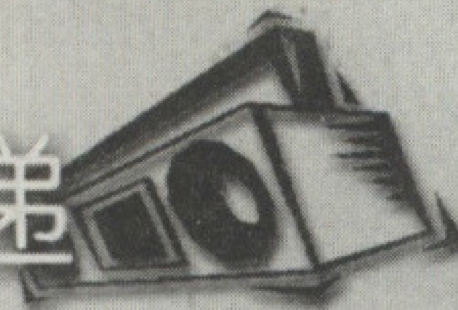
北京天下华彩软件开拓大陆市场

今年1月13日，北京天下华彩软件网络软件有限公司与首都记者见面，这意味着该公司正式开始开拓大陆市场。华彩软件1992年2月成立于台湾，是一家专注于个人计算机软件的研发、制造、发行及销售的专业软件公司，至今7年来在软件产业的发行及产品制造领域保持持续稳定的高速发展，营业额每年递增100%，公司现有员工300人，1999年的营业额为4.5亿元人民币。目前华彩已发展成为港台最大的软件发行商，微软最大的合作伙伴，进而成功建立起完整发行体系的雏形。1999年10月，华彩软件正式进入中国大陆市场，成立北京天下华彩网络软件有限公司。2000年华彩公司将全面转向网络软件方面的发展，加速推动“大发行商计划”。目前针对大陆市场，华彩公司的经营业务主要面向组织型客户及消费型客户，前者涵盖微软所有软件产品的销售、图书出版、培训及微软平台解决方案的推广，后者面向软件产品的研发、发行、分销及零售。

本刊记者

洪恩在线浮出水面

今年1月12日，“洪恩在线”（http://



www.hongen.com）正式开通。该网站以电脑学习、英语学习、学校教育为主，内容讲求交互性。其中不但含有大量相关新闻及信息，更诱人的是它有为数不少的交互学习教程，层次深浅不一，可以满足不同水平学习者的需要。该网站以完全不同于一般教育网站的面貌出现，它的口号是“求知无限”，彻底否定填鸭式教学，强调在学习中给予用户尽可能大的主动权和更多的选择，洪恩在线将这种新的网上学习方式称为“I Learn!”，字母“I”当然还隐指Internet。事实上对于学习来讲，由于具有超强的交互性，Internet是目前最自由的环境。洪恩软件总裁王彤彦在发言中透露，洪恩在线的下一个目标是成为提供全面教育服务的网站。

本刊记者

“新浪”列车大提速

许多网民都有因访问网站速度慢而痛摔鼠标的经历，造成这种现象的原因有很多，其中网站带宽的能力是重要因素。新浪网近期宣布将其带宽由原来的200M增扩至300M，这意味着新浪网的承载能力将提高50%。从技术上讲，网络速度主要由用户的接入速度、网站的数据带宽以及网站服务器的性能决定。随着硬件技术的不断进步，用户的接入速度已有大幅度提高，然而后两个问题的解决则需要网站运营者自身的努力。这次新的100M带宽的扩容，正是新浪网基于用户需求和业务发展的需要而进行的。据新浪网中国地区总经理汪延介绍，新浪网带宽最初是30M，后来在北京电报局的大力支持下首家增扩至100M,1999年年底有了第二个100M，这次再增扩100M，价格实在不低。但为了能让更多用户更快地享受新浪网的服务，也为自身业务的长远发展，新浪网不惜斥巨资解决实际问题。增扩带宽给网民带来实惠，反过来也会大幅度提高网站的被访问率，由此可以带动新浪网的更大发展。

本刊记者

TurboLinux公司成功融资5700万美金

TurboLinux公司日前宣布，在其第二轮融资活动中已成功地获得了5700万美元的投资，投资方来自全球多家主要的IT公司，此次融资的成功充分表明了业界厂商对自由软件的关注和认可，另一方面，众多业界领先厂商的关注和支持，也将为自由软件的发展注入新的活力。据悉，此次对TurboLinux的投资吸引了全球20多家知名的软、硬件和服务公司，其中戴尔计算机公司投入了高额的资金，TurboLinux公司的初期投资者August Capital、Broadview International LLC 和Intel公司也参与了此轮融资。在众多的注册公司中，人们惊喜地发现中国联想公司也在名单之列，可以预见联想与TurboLinux的紧密结盟，将会极大地推动Linux在中国的发展。据了解，此项资金将用于帮助发展TurboLinux在全球的技术支持、培训及专业服务，完善在全球的销售结构和推广计划。此次融资作为Linux发展史上最大的一宗融资案例，又一次让世人看到了TurboLinux公司独特灵活的经营之道，融资的成功不仅会使TurboLinux的发展更为快速，更重要的意义还在于：它显示出了IT业界对Linux的巨大信心。

本刊记者

拍卖王Cshop千只手机一元拍卖

今年1月7日，Cshop（www.cshop.com.cn）网站向各界网友隆重推出“千部手机网上一元竞拍热卖”活动，全部拍品均由各大厂家直接供货：永远飞越无限超越自我的Motorola V998顶级、L2000、L2088系列；气宇喧昂个性飘扬的NOKIA 3210随心换彩壳系列、NOKIA 8110、NOKIA7110；体现尊贵高雅气质的西门子S2588；一切以人为本的飞利浦929蓝色背光；充满自信代表真我风采的爱立信……全部一元起拍，不设保底价，拍卖周期为每周两场、四天一循环，不管标价如何，只要你确认，该网站免费送货上门。这意味着拍卖王的客户定价体系正改变并挑战着传统的商业运作模式，并在Cshop的不断推动和实践中获得市场的初步认可。

本刊记者

KILL、连邦联手大行动

为使广大在校计算机用户在寒假期间能够安全上网、学习、游戏，连邦公司作为国内最大的软件销售连锁组织特与北京冠群金辰软件公司合作，在学校放寒假期间，面向在校师生推出“迎寒假，送安全”活动。在此次活动中，用户凭有效证件能以不到100元的价格获得国内最优秀的KILL for Windows 95/98专用版杀毒软件产品。该专用版产品专门为使用DOS和Win95/98的用户设计，是普通用户最优秀、最经济的反病毒配置方案。KILL专用版除全面使用了世界领先的反病毒技术，为用户提供高效、安全的实时反病毒功能外，同时能全面查杀压缩文件中的计算机病毒。该公司投入数千万巨资建立全球性的病毒监测网，能在第一时间内拥有世界最新出现病毒的详细病毒特征代码和完善的病毒资料并清除。据冠群金辰公司介绍，KILL专用版已完全能够杀除现有的约两万种已知病毒，因此，KILL是一款性能价格比极高的先进反病毒软件。

本刊记者

千禧年送千禧礼——翰林汇软件和海信电脑合作

海信计算机有限公司和翰林汇软件产业有限公司携手在全国范围内开展“海信亲情跨世纪，礼上有礼，买海信电脑送《翰林汇多媒体课堂》”的大型促销活动。凡在今年1月5号至2月25日期间购买任何一款海信家庭电脑，另加99元就可以获得翰林汇出品的任何一年级的《翰林汇

多媒体课堂》（中学版）软件，并享受翰林汇正版软件的全部售后服务。《翰林汇多媒体课堂》（中学版）包括中学6个年级12个学期5门主科（语文、英语、数学、物理和化学）的全部教学内容，原价：初一年级，298元/套（6CD）；初二年级，388元/套（8CD）；初三至高三年级，478元/套（10CD），是翰林汇软件产业有限公司的名牌产品。据翰林汇营销总监称："不论是红色正版风暴，还是29元旋风行动，都是为了推动正版软件市场，吸引消费者，这也是我们这次低价捆绑销售的初衷。"

本刊记者

PROMISE公司打击赝品

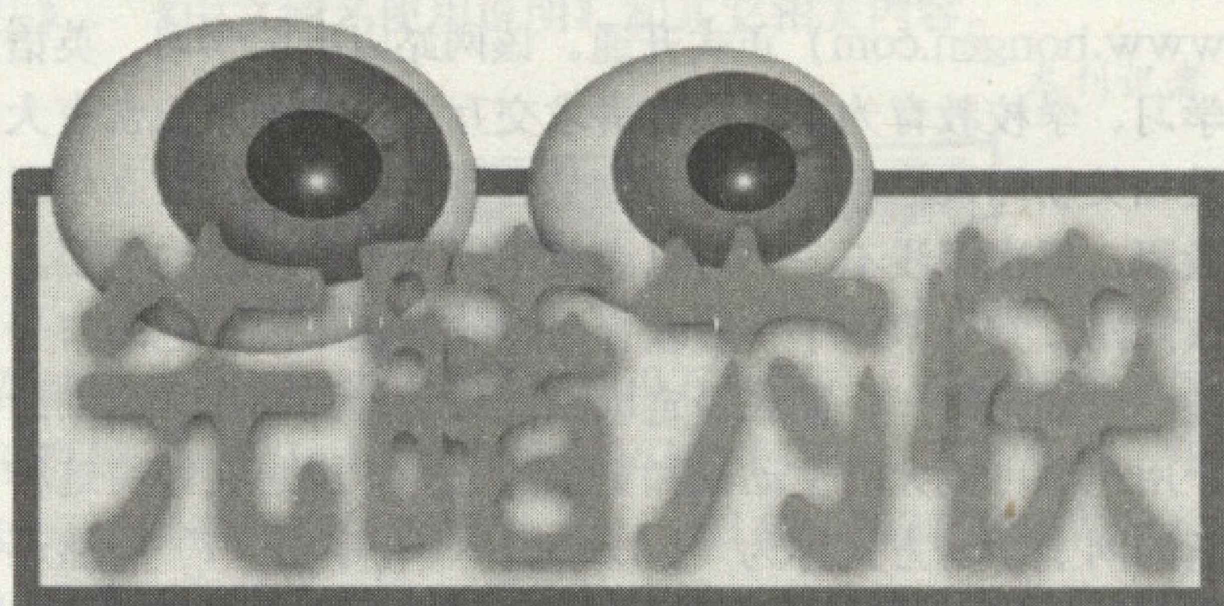
近日，从世界著名的IDE/ATAPI控制卡研发与生产厂商PROMISE公司传出消息，继在海外发现有用户将Ultra66通过拼装改造为FastTrack66之后，近期在国内也发现有用户进行了上述的改造。鉴于海外用户在使用拼装改造的产品后，已产生一系列难以挽回的损失和有损用户权益的状况，PROMISE公司提醒国内广大用户：使用改装品，后患无穷。首先，使用拼装改造的FastTrack66对硬盘存储资料的保护性构成了极大的威胁；此外，拼装改造后的Ultra66不但原始性能的稳定性开始出现波动，同时还会影响其它设备的性能与工作稳定，使综合工作效率降低。另一方面，此种行为混淆了产品的真伪，对用户真正了解高端产品FastTrack66的产品性能产生了极大的障碍。对于用户而言最大的隐患还在后面：改装后的Ultra66的维修显然是不可回避的难题，任何厂商都不会对被改装后的产品负责，退货更是无法想象，那么用户的投资权益自然就得不到应有的维护。

本刊记者

CA Unicenter入选"九十年代最重要的产品"

CA日前宣布，其旗舰产品Unicenter再获殊荣，被《信息周刊》评选为十个"九十年代最重要的产品"之一，Unicenter是唯一获此殊荣的企业管理解决方案。在将Unicenter评选为"最重要的产品"时，《信息周刊》着重表彰了它的几大产品优势，其中包括将CA的三维可视化技术和Neugents集成到企业计算管理中。借助Neugents技术，Unicenter能够在系统发生问题之前做出预测，并在对商业市场的条件进行分析后，预测这些条件下的变化，进而预见商业机会，建议系统采取相应实施方案。《信息周刊》认为Unicenter统一了多种不同的产品与进程，提供了完善的IT系统预测能力。该杂志还指出，CA不断加强Unicenter的功能：1997年推出的Unicenter TNG具有前所未有的面向对象的三维真实世界界面；1998年发布的Unicenter TND引入了Neugents技术，进一步扩展了Unicenter基于时间元素的管理概念。

本刊记者



联想起居室电脑

今年1月11日，联想推出两款新产品——联想家易电脑和联想股易电脑，它们使电视摇身一变成为电脑，网上冲浪、网上炒股、网上学习、打字、游戏、看节目……所有的过程都可以坐在沙发上或躺在床上轻轻松松用遥控器完成。细心的用户会发现在遥控器的数字键上标有英文字母和汉字笔画，使用这几个数字键就可以在遥控器上实现中英文输入的功能，这项功能是"字能技术eZiText"的具体应用。它是由华育字源软件技术（北京）有限公司开发研制的，虽然在每个数字键上各有3到4个字母，但在输入英文或用拼音输入中文时，无须重复按键，"字能技术eZiText"能帮你充分预选，快速找到所需要的字，并预测下一个字。如果用数字键上标有的笔画来输入汉字，就更轻松简单，只须按照汉字书写习惯，依次击相应的笔画键就可以实现，智能键和丰富的预测词组功能更会助你一臂之力。据悉，联想家易电脑仅售2999元，而联想股易电脑售价3480元。

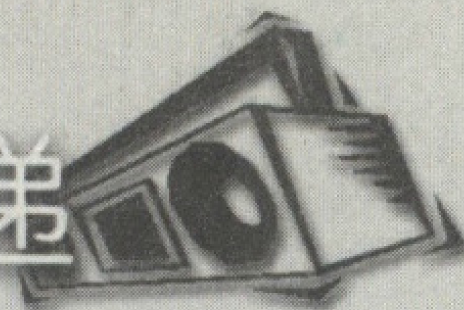
本刊记者

冲击波1000SⅡ多媒体有源音箱

冲击波1000SⅡ是著名的1000S的升级版，它采用扬声器单元镜像设计，使左右两只音箱的高音单元保持对称布局，以达到出色的立体声定位效果。在箱体结构上它采用了15毫米厚的中密度面板，并在内部安装了多处加强助板，整个音箱刚性出色，大动态效果下也不会发生明显的谐振。自从1996年冲击波推出了多媒体音箱市场上第一款使用防弹布单元的1000S，市场上便迅速涌现出了一大批黄色单元的"防弹布"产品。但只要仔细比较，就会发现除了1000S及其升级版1000SⅡ等几种有限的产品外，大部分号称"防弹布"的产品都是玻璃纤维甚至干脆就是黄色纸盆的冒牌货。1000SⅡ的电源容量提高到60W，这在4英寸多媒体音箱上是前所未有的，并采用了巨型散热器以保证有效输出功率和可靠性。

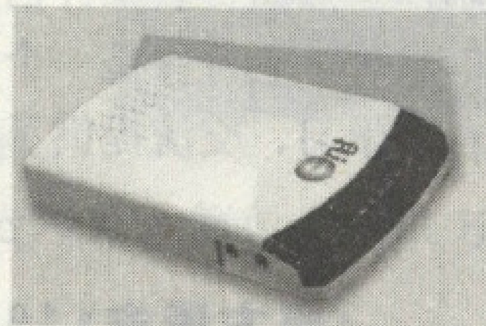


本刊记者



e.net超级魔电300及400

世纪之初，致福讯息（中国）有限公司又出新动作，推出两款低价位新品Modem——超级魔电300及超级魔电400。这两款新"猫"同属e.net超级魔电系列，外形较为相似，价格更让人惊喜。e.net超级魔电300型市场零售价仅为380元，e.net超级魔电400型市场零售价为430元。e.net超级魔电300和超级魔电400秉承了GVC产品的高品质风格，采用0.35微米工艺的芯片，支持最新56K国际标准协议V.90协议，连接快速稳定，最高可达52000bps，平均连线速度在50k左右。这两款新品Modem具备完整的语音传真功能，并支持视讯会议。e.net超级魔电300及400具有Flash ROM，可以通过软件升级BIOS，从GVC的网站下载就可自行升级。这两款Modem捆绑的软件非常丰富，驱动程序光盘中包含Quick View Plus、"遥控王"远程遥控软件、PICQ、金山词霸、金山单词通、极品飞猫、中文网址GVC特别版、天亿证券交易系统、多媒体网络教程、决战朝鲜以及其它大量实用网络工具。



....本刊记者

ATI千嬉年新品迭出

ATI在进入千嬉年后忽然发布了一连串的新品，其速度之快，系列之全，令人咋舌。首先是新一代Rage 128 Pro芯片的三款产品。Fury MAXX：板载两颗ATI的第四代图形加速芯片Rage 128 Pro，芯片主频均为125MHz，每颗芯片各配备32MB显示内存，板载显存总量达到64MB；使用ATI独创的Dual ASIC技术，在运行3D游戏等3D应用程序时，两颗芯片协同工作，性能提高近一倍，使得像素填充率达到了5亿像素/秒，超过了目前市面上所有的显示卡。Rage Fury Pro VIVO：板载Rage 128 Pro芯片，32MB显存，同时使用了ATI最新的Rage Theater视频编码/解码芯片，因此具备优秀的视频捕获/视频输出功能。All-in-Wonder 128 Pro：这是目前ATI显示卡中功能最完善的一款，也是多媒体系列的旗舰产品，与此前的All-in-Wonder 128的不同之处在于，它将2D、3D主芯片换成了Rage 128 Pro，集成32MB显存，并采用了ATI Rage Theater，而且还使用了一颗Micronas公司的MSP 3415D音频处理器，进一步提高了声音编码和解码的质量。另外，ATI的多媒体系列也有两款新品出世，分别是All-in-Wonder 128 32MB版和ATI TV-Wonder。AIW128 32MB版与AIW128 Pro的唯一区别就是主芯片不是Rage 128 Pro而是Rage 128，对于游戏不是很发烧的多媒体用户，选择它非常合适。TV-Wonder是ATI的一款PCI接口的内置电视卡，可以与目前市面上的任何品牌显示卡搭配，不仅能接收和录制中国大陆的PAL制电视节目，还有优秀的视频采集功能。这其中Fury MAXX、AIW128 32MB和Rage Fury Pro VIVO已于今年1月份上市，AIW128 Pro和TV-Wonder也在今年春节后上市。

....本刊记者

磐英主板通过GeForce 256的严格测试

在现有主板上使用GeForce 256，对主板的供电能力是个严峻考验。由于GeForce 256采用0.22微米制造，集成了2300万个晶体管，耗电量高达17W，一般主板不能向它提供这么充足的高品质的电量，所以在使用GeFroce 256时，常会发生频繁死机甚至不能启动的现象，无法享受GeForce 256带来的快速体验。目前解决AGP的供电有两种方案，一是Intel所推崇的AGP Pro供电技术：考虑到目前AGP供电技术上的缺陷，Intel推出了AGP Pro，将现有的AGP插槽前端及后端分别加上可提供的12V/3V的电压插槽，而在中央部分依旧是标准AGP插槽设计，但它的实现相当复杂，且成本较高，只有在一些服务器级的主板或某些采用Intel 820芯片组的高端主板上才会被采用，而且目前大部分显示卡还不支持AGP Pro的供电技术；另一种则是台湾磐英公司提出的Super2 AGP解决方案。这套方案利用电源提供的5V直流电，经主板上的开关电路单独为AGP插槽提供3.3V、高达20A的直流电。和直接使用电源提供的3.3V直流电相比，它对AGP插槽的供电是独立的，这使得AGP插槽能够得到稳定的高品质电源，同时也降低了干扰，比较容易控制。

....本刊记者

帝盟新一代MP3随身听

今年1月18日，S3/Diamond帝盟公司在北京为其新一代MP3播放器Rio 500举行了一个音乐聚会，向大家介绍新一代数字随身听和S3/Diamond的"数码梦家园"。作为新一代的MP3随身听，Rio 500配备64MB内存，但可应用户要求扩充至96MB，可存储长达2小时的数码音乐。由于通过USB接口连接PC，所以音乐文件的下载速度达到了传统并口连接的5倍之多，并同时兼容PC及Macintosh计算机。该机只需一节普通的碱性电池，便可连续播放13个小时的音乐。Rio 500随身听提供了更为友善的可视操作界面，出众的LCD液晶显示屏可提供更大的可视区域。此外，由于采用背光技术，所以即便光线非常暗，仍可看得清清楚楚。利用Rio的智能转盘，可以方便地更改高低音设置、组织或随机选择播放清单。另外，还可根据自己指定的特征、首选参数等对保存的各首乐曲进行分类组织。Rio 500捆绑了一套出色的声音管理软件（Audio Manager），由RioPort公司设计。利用该软件，用户可方便地搜索、定位、创制及播放数码音乐。而

且所有操作都可在同一个程序中完成。在北美市场，Rio 500 MP3随身听的零售价为2850元人民币。Rio的智能媒体闪存升级卡目前零售价为550元人民币（16MB）和1100元人民币（32MB）。

……本刊记者

e-@once！网站便利包

今年1月20日，怡申科技（中国）有限公司在北京召开了"个性化虚拟社区网站5分钟速成方案——e-@once！网站便利包"新闻发布会，会上怡申科技（中国）有限公司总经理杨志光先生介绍了企业发展电子商务的趋势以及当前国内企业建立虚拟社区网站的必要性，并重点介绍了"e-@once！网站便利包"这一全新产品的性能与技术特色。美国Gartner Group研究公司的调查发现，设立一个个性化虚拟社区功能的电子商务网站，平均成本在35万到100万美元之间，其中有79%是人工的相关费用、10%是软件费用，平均建立时间为5个月到1年。此次推出的网站便利包具有如下功能特色，可轻松解决相关难题：1.一张光盘+5分钟安装=个性化虚拟社区网站；2.采用稳定性好、可容纳较高负载量的Unix（Solaris/Linux）平台；3.通达全球的个人电子信箱服务；4.User Friendly智能型全功能个性化环境设定；`5.Sysop Friendly的会员及网站管理系统；6.其它一经安装便完整拥有的互动功能等等。

……本刊记者

黑马校对再现"黑马"本色

黑马校对在新千年来临之际，再次强棒出击，推出了黑马编校2000新版。新版本包括Window版和Word版，前者兼容方正华光排版系统，后者把全部校对功能嵌入Word97/Word2000中，极大地方便了用户。黑马公司同时宣布，在新闻出版领域与清华紫光集团达成深层合作关系，由黑马公司长期向紫光新闻采编系统提供校对技术，将专业校对功能直接嵌入采编系统之中；在办公领域，黑马公司近日又与连邦公司达成捆绑销售黑马校对98办公版及黑马智能输入2000系统的合作协议，由连邦公司将两种黑马软件集成到连邦套装软件包中销售。黑马编校2000新版采用国际最新的超大规模真实语料统计模型与计算语言学语法规则分析相结合的技术路线，采集各科语料达35亿汉字之巨，经十几台高档电脑统计组词成句规律，耗费20余人年的人工分析和整理，使新版软件的规模达到150兆，校对质量更上一个新台阶。

……本刊记者

科教2000——清华泰豪校园网信息系统

今年1月8日，清华泰豪科技股份有限公司依靠清华大学的科技实力，面向我国中小学的基础教育推出其新开发的《科教2000——清华泰豪校园网信息系统》。作为一套校园网上的应用信息系统，它基于我国教育行业的需求及应用现状设计，摆脱了IT行业管理系统软件"待价而沽"、"高价无市"的定价原则，首批普及版将以1500元的超低价位上市，以对教育部提出的"深化教育改革，提倡素质教育"起到有效的普及和推动作用。《科教2000——清华泰豪校园网信息系统》突出的功能有学籍管理、校产管理、图书馆管理、课表管理、成绩管理、分班系统、Massage信息管理、学生医疗健康管理、视频点播、课件制作与点播、教师评估、智能排课系统、用户管理、高校信息等，它好像是一个学校的数字神经系统，为现代化教育、学习、交流提供了很好的网络应用平台。

……本刊记者

《南方周末》1984-1998年电子版合订本

合订本为双光盘，容量将近1.5GB，收录了自创刊以来至1998年的全部报刊内容，共计776期，5000余万字，10000余幅图片，把《南方周末》过去15年的精彩"一网打尽"。比较而言，以光盘作为收藏介质，比起厚厚的报纸来可好多了，而且查阅资料之方便也不可同日而语。该光盘需要安装后才能使用，根据自动运行的提示，安装非常简单。浏览时需要使用Adobe公司的Acrobat 4.0中文版，不过随盘已附送了这款软件。以PDF格式存储的页面非常漂亮，既方便了阅读，又图文并存，不失报刊原有版式的风采。通过屏幕左侧的目录树，可以很快指定到要查询的某一期甚至某一篇文章，比起以往在报纸堆里埋头苦翻要简单多了。而且它还支持打印功能，可以方便地把资料从光盘中提取出来。

……本刊记者

豪门春秋

由北京爱博赛软件公司开发制作的《豪门春秋》模拟了一个完整的股票世界。在其中，股市行情、股票走线图、买进卖出、甚至手续费都与现实的股票交易所一致。如果你是新手，通过它，不仅可以熟悉股市，了解炒股基本操作，更可以在操作过程中总结教训、积累经验。作为一套炒股的学习软件，它还从各个方面直接向你传授炒股知识。《豪门春秋》同时又是一个大型的角色扮演游戏软件，它能使你在轻松愉快的气氛中学习知识，真正做到寓教于乐。在软件中，你能感受到真实的股票交易所、商场、学校、赌场、银行、夜总会、茶馆、家等。你将选择扮演其中一位人物，开始拥有小笔财产，努力在有生之年实现你的梦想。在游戏中，股海中的沉浮会影响你的生活，而你在生活中的行动也同样会影响在股场上的表现。软件已不是单纯的表现股场，而是虚拟了一个人生了。当你奋斗了一生，面对最后的结局，你会有哪些感想呢？

……本刊记者

飞跃英语2 热卖中

包括：我爱背单词2000（普通英语版）、东方词圣、英语名著百部速读



《我爱背单词》一直上TOEFL、GRE考生攻克海量英语单词难关的首选软件，其高效性有口皆碑。“普通英语版”是专门针对普通英语学习者而设计，功能全面，更加适合中小学生以及职业人士使用。

东方词圣

对英语学习有特殊支持的词典。英汉双向，真人发声，词汇量多达50万，例句多达11万条，用户可以扩充词库。

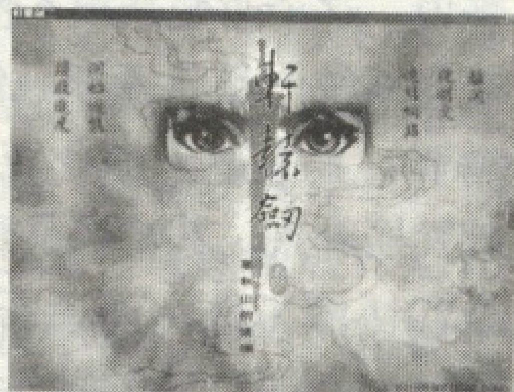
英语名著百部速读

完整收入100部长短篇由浅人深的英文原版世界名著，总页数达3万页。独有的速读训练功能能够有效地强迫您提高阅读速度，克服逐词阅读的坏习惯！

零售价：29元

轩辕剑3 热卖中

《轩辕剑3》场景横跨欧、亚两大洲，欧洲部分有着仿佛可听到水声的动人地下瀑布之美，冰森严寒的冰岛洞穴、壮阔雄浑的高卢城堡以及处处散发着浪漫水光倒影的水都威尼斯；在中国方面，我们可以感受到当时长安城内一般黎民百姓们的生活，午后的阳光正由绫窗迤逦射入，空气中弥漫着大唐时代特有的诗香气息，亭阁水榭、小桥流水，充分展露东方世界特有的含蓄之美。这样的画风，不但让人物和地图的场景更加契合，而且也让所有小人物们给玩家们的印象，也能变得更为深刻。从欧洲的法兰克凶暴的战士、威风凛凛的骑士、邪恶的教士、充满威尼斯期水都特有气质之威尼斯人，到中国的官人、老人、文人、仕女、孩童、求道僧、贩夫走卒，都经过了美术人员仔细地琢磨，各个都深富他们独自的个性。



零售价：128

明星志愿2 热卖中

该游戏是一款以光鲜亮丽的演艺生涯为背景的养成策略游戏，继承一代耐玩的游戏性及架构，行程排定部份包括通告、打工、训练、家居、休闲五个项目，外加一些综艺节目邀约、特殊打工、与友人出游等约会事项。另外，许多层出不究的事件也有可能发生，包括剧情或是随机事件，还可以替自己换衣服、换造型改变心情，内容相当丰富。《明星志愿2》的结局在事业上约有三十种结局，包括成为天王巨星、歌王歌后、演员，甚至退出演艺圈成为幕后制作人等等。而感情的归宿结局中，玩家是否和游戏中的人物有结果，也会参考事业的成功与失败。



零售价：48

半条命——针锋相对 热卖中

由50多家出版机构评测并一致认定《半条命》为“本年度最佳游戏”，并被PC Gamer授予“最好的3D动作类游戏”的殊荣。现在这里是“本年度游戏”的一个有着完整情节的资料片：《半条命——针锋相对》。在令人惊讶的技术和基于原《半条命》游戏的动作内核设计的条件下制作完成的《半条命——针锋相对》。

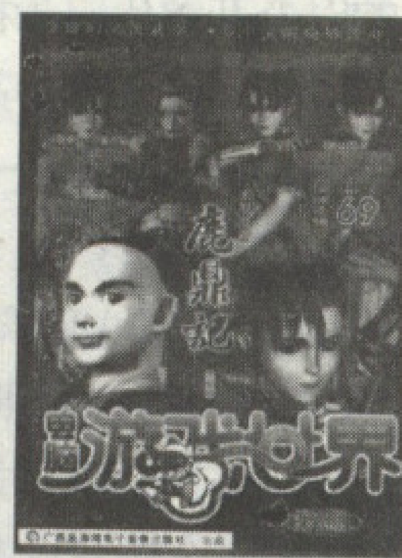


为了消灭GORDON FREEMAN！在该游戏中您将作为特别军事行动小分队的成员又回到黑山研究所，现在除了令人惊动的新增单人游戏关卡之外，《半条命——针锋相对》还新增了大量新近多人游戏的特点，其中包括新增的武器，新的角色和15个全新的游戏地图。

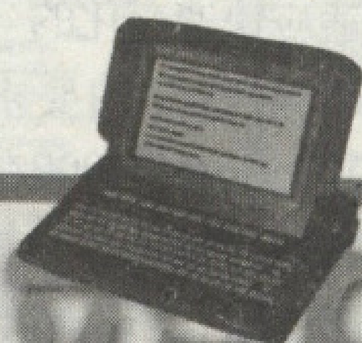
零售价：50元

鹿鼎记II 热卖中

剧情依照金庸大师的小说来走，从小宝云南送婚开始，一直到小说结束不论对话或谜题，百分百展露小宝不虚伪、不做作的真性情。人物造型丰富，不论哭、笑、唱、怒都有不同表情，让你体验小桂子丰富的官场生涯与江湖帮派义气人生。设有许多隐藏物品与支线关卡，主题曲演唱美声小姑娘顾盼盼也会加入游戏中，给钱就可以点歌来听喔！多段精彩大气魂动画穿插游戏中，还有暴笑逗趣的NG动画呢！美形3D艺术展露无遗，不论是繁华的京？之都、或是浪漫多情的扬州美景，均让人流连忘返，保证是2000年最代表性的游戏领导品牌。



零售价：69元（4CD）

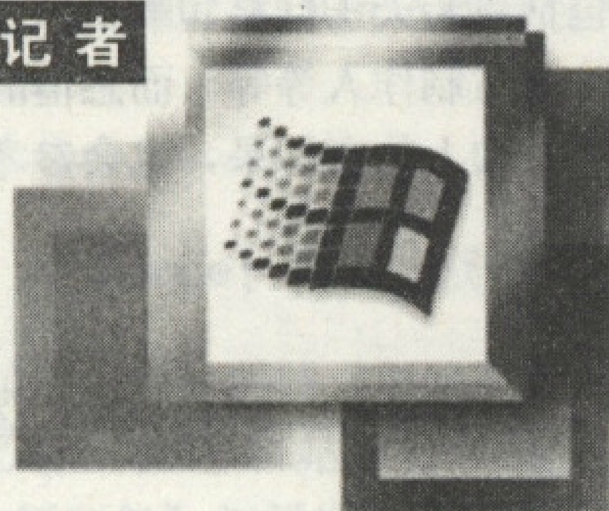


新品热报



Windows 2000访谈录

本刊记者



Microsoft Windows 2000 ——能否使微软摆脱危机？

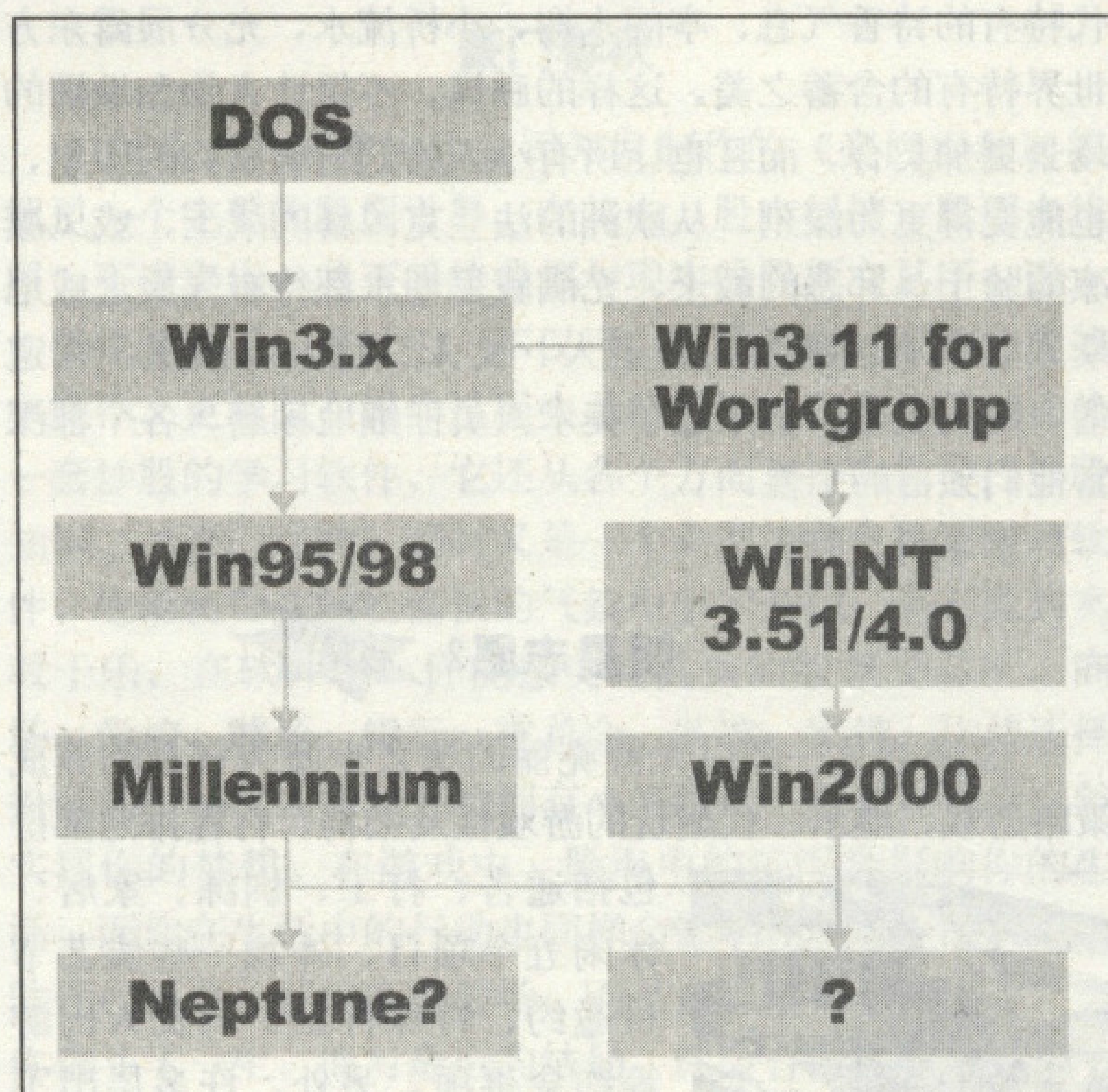
2000年2月17日，微软面向新世纪的操作系统Windows 2000即将在全球上市，而它的中文版也将在3月20日与国内用户见面。为了维持自己在新千年里的垄断地位，并继续保持快速的增长势头，微软在这套全新的纯32位操作系统上倾注了极大的心血，开发过程历时3年半，投入资金超过300亿美元，这在微软的历史上是前所未有的。同时，微软高层对Windows 2000寄予厚望，期望用它拨开世纪之交的纷纷扰扰，为这个互联网时代规划蓝图，重新确立微软在全球IT业的领导地位。

目前，微软正面临着也许是自其成立以来最为严峻的形势：美国司法部对微软垄断案作出了不利于微软的初步判决，由此而引发的反垄断诉讼令微软难以自拔；在国际互联网飞速发展的背景下，互联网服务提供商（Internet Service Provider，ISP）的表现越来越活跃，已超过传统的软件商而呈现出后来居上的态势，微软对于IT业的影响力日益下降；Linux异军突起，它所代表的以公开源代码为标志的自由软件思想对微软提出了强有力的挑战；微软中高层人士纷纷出走……等等。而近日比尔·盖茨辞去微软CEO（首席执行官）的职务、原Autodesk公司远东区总裁高群耀出任微软（中国）公司总经理等人事变动都说明，微软也在不断地进行自我调整，力求适应快速变化的“后PC时代”的要求，Windows 2000在这样的时刻上市，其对微软公司所具有的重大意义也就不言而喻了。因此，带着广大读者对于微软公司和Windows 2000这个产品的关心和疑问，我们走访了微软（中国）公司Windows产品市场经理殷建松先生和事业发展部韩丽伟女士，下面就是这次采访的实录。

> 殷建松，男
> 微软（中国）有限公司产品经理
> 1971年1月生，浙江嘉兴人
> 1989-1993年对外经济贸易大学国际金融专业本科毕业
> 1993-1995年中国国际信托投资公司外贸业务员
> 1995-1996年华夏证券公司证券分析员
> 1996-1997年在荷兰政府奖学金资助下获得马斯特里赫特管理学院MBA学位
> 1997-1999年微软（中国）有限公司产品经理，负责Windows 2000/NT Server和BackOffice等产品

记者（以下简称“记”）：非常高兴听到Windows 2000中文版将于今年3月20日上市的消息，那么请介绍一下微软21世纪操作系统的产品分布和走向。其中微软提到Windows 95/98的后继产品Millennium和Neptune（均为微软内部产品开发代号），请分别介绍一下它们的定位。

殷建松（以下简称“殷”）：Windows 2000对于微软来说是一款跨世纪的操作系统，它的上市标志着个人电脑操作系统即将跨入32位时代，相对于Windows 95/98来说，这个改变是根本性的。在未来的几年，微软公司的操作系统产品将逐渐分化，分别适应商业和个人/家庭的需要，其中适于商业应用的产品将以Windows NT为基础发展起来，其特点是重视安全性与稳定性，便于移动办公和协同工作；而适于个人/家庭使用的产品还将秉承Windows 95/98的特性，继续发展对娱乐性、简易性和



图一

向下兼容性的支持。当然，两者都将充分结合网络特性，使用户对于资源的获取和管理更为方便、简捷，这也将成为今后微软所有产品的一贯特性。具体的产品发展路线见图一。

关于Millennium和Neptune，由于它们还处于开发阶段，因此有关详情目前还不便透露。不过可以告诉大家的是所谓的“千年版”（Millennium）将于2000年7、8月份上市，它也可能作为Windows 98第三版出现；而Neptune（海王星）将于2002年左右出现，它将是一款基于Windows 2000代码的纯32位操作系统。随之微软将提出“Consummer Windows”（消费者操作系统）的概念，以示与商业操作系统（Windows 2000）的分野，

记：请介绍一下Windows 2000的开发过程。微软准备如何设计Windows 2000的全球发布？

殷：公司在开发Windows 2000的过程中可以说是倾尽全力，历时3年半的开发使其成为微软历史上开发时间最长的产品之一。其最早的开发代号为“Cairo”，打算作为Windows NT的后续版本推出，也就是NT 5.0，后来因为吸收了Windows 95/98系列的诸多优点而成为一套全新的产品，故此改名为Windows 2000。对于这款产品，微软秉承了自己严谨扎实的一贯作风，先后发放了beta1/beta2/beta3、RC1/RC2/RC3（Release Candidate，发行候选版）等测试参考版本，同时通过JDP（Joint Deployment Program，联合发展计划）和RDP（Rapid Deployment Program，快速发展计划）与大型用户展开紧密合作，不断反馈使用中的问题和意见，力求带给最终用户以完美可靠的选择。在Windows 2000的开发中，仅仅用于程序检查调试的代码就超过了1000万行，检测了上千种应用程序的兼容性问题，每月需要备份的数据达到了88TB（88000GB），用于Windows 2000产品测试的实验室占地20万平方英尺，每周刻出的光盘有12000张之多。同时，有23家公司参加了微软的“快速发展计划”，89个OEM厂商制造了333台能够顺利运行Windows 2000的PC样机，微软还投资4000万美元用于客户培训计划……

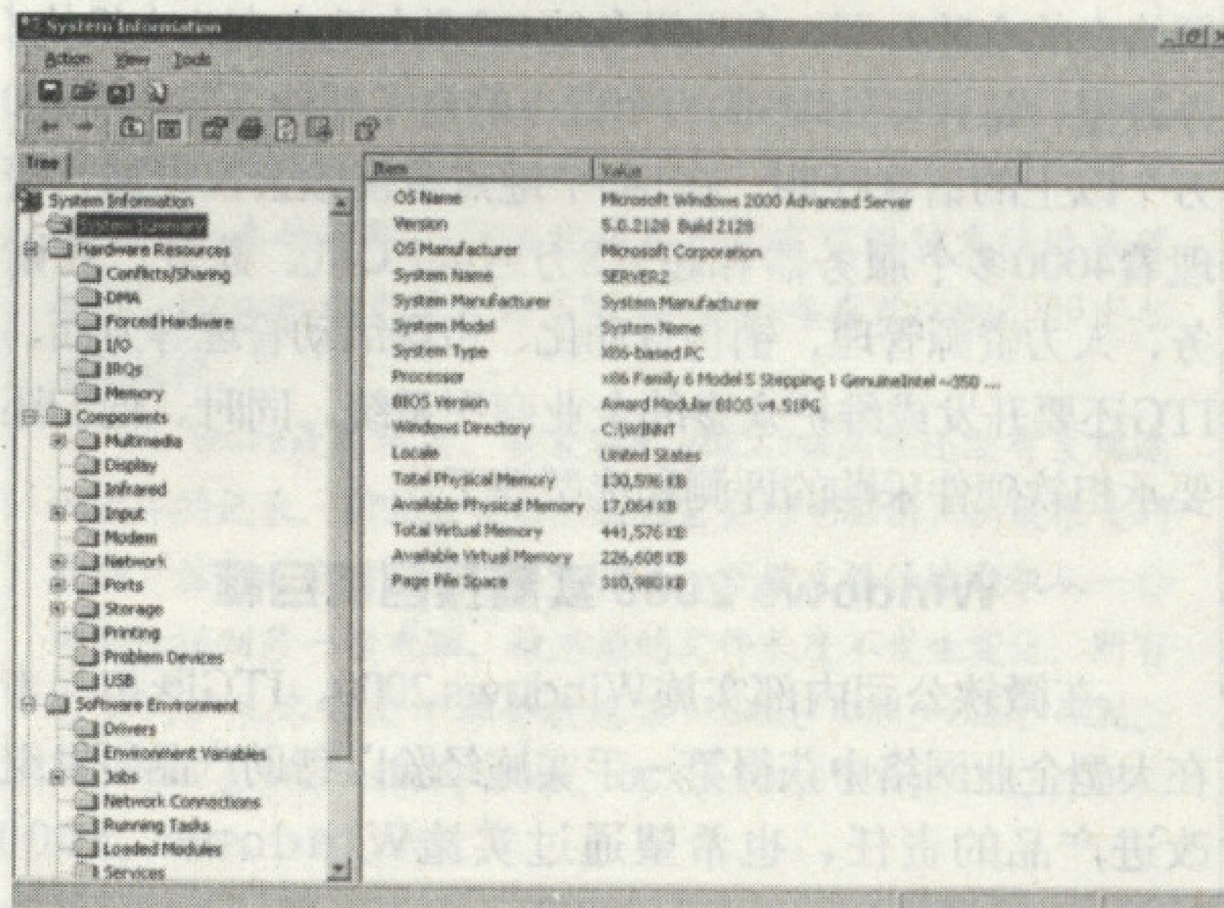
不过由于Windows 2000主要是面向商业用户的，因此在其全球发行活动上将有别于Windows 95/98产品明星出场的风格，而采用较为沉稳、冷静的设计，Windows 2000中文版就采用微软年度技术大会的形式来发布，喜欢看热闹的用户可能要失望了（笑）。

（在谈到这个话题时，记者观看了微软自己拍摄的一部反映Windows 2000开发过程的短片，其中开发人员与测试人员连续换班24小时不间断工作以及他们充分利用网络的优势来组织开发的镜头给记者留下了深刻印象——原来资本主义的这些百万富翁们干起活来还是这么拼命，难怪……）

记：Windows 2000分为四种面向不同用户的产品，请分别介绍一下它们的特点和销售价格策略。

殷：Windows 2000是一个系列产品的总称，它包含4个产品。其中Windows 2000 Professional是一个商业用户的桌面操作系统，也适合移动用户，是Windows NT Workstation 4.0的升级，其特点是稳定、高效，并结合了新一代的Internet特性。由于完整版和升级版的差异，其价格（中文版，下同）大约在1300至2000元（人民币，下同）之间；Windows 2000 Server和Advanced Server分别是Windows NT Server 4.0及其企业版的升级产品，Server版支持4路对称多处理器（SMP），最大4GB内存，适合于中小企业作为入门级的PC服务器操作系统，其价格约为11000元（升级价为1/3）。而Advanced Server具有高端的集群和网络负载均衡等特性，支持8路对称多处理器和最大8GB内存，适用于大规模网络服务器等要求很高的场合，价格约为50000元左右（以上价格仅供参考）；Windows 2000 Datacenter Server是一个新的品种，没有零售版本而主要是通过OEM的方式与硬件结合在一起销售。它是一个64位的产品，支持32路对称多处理器、最大64GB内存以及4个节点的集群服务，推出的时间也要晚一些。它适用于大型主机和可靠性要求极高的场合，如银行系统、航空铁路订票系统等，并通过软硬件一体设计来满足用户的苛刻要求。

微软关于“Windows 2000平台”的定义，包括了Windows 2000 Professional和Windows 2000 Server前后台的集成，两者结合起来协同工作，就可以为用户创造出比单个产品更多的价值。对于这一系列的产品，微软在国内拿出了100万美元的市场推广费用，预计将比Windows NT 4.0的销售量增长2至3倍。



案例分析：
微软公司自身的Windows 2000系统实施

编者按：如何在企业实际运营环境中进行Windows 2000 Deployment（部署，或称实施），利用好Windows 2000的诸多先进的特性，对于企业信息技术部门来讲，是一个很大的挑战。微软的信息技术组（Information Technology Group，简称ITG）正在为微软公司自身部署Windows 2000系统，借此机会就详细介绍一下具体的实施情况，以供大家参考。

项目背景

首先介绍一下ITG在微软公司中的角色。微软公司是一个全球性的建筑在PC和网络上的技术性公司，由于所处的业务环境错综复杂、竞争态势瞬息万变，需要有一个强壮的中枢神经来组织协调各个部门进行积极应对。ITG的职责就是管理好这个PC网络的中枢神经，保证IT服务水平、安全性和技术升级等。

除了这个角色之外，由于微软是企业级软件产品的供应商，ITG还起着“第一个吃螃蟹的人”的作用。往往微软产品开发组的新产品还没有正式发布，ITG就已经开始部署和使用；ITG也是一个非常苛刻的用户，会对产品的特性和效率等各方面提出多种意见，这些意见对于改进产品具有很高的价值。

除了上述两项工作之外，ITG还承担着与微软客户共享信息技术管理经验的责任。不管是关于广域网、语音网的建设、配置，还是关于Intranet/Extranet的实施经验，ITG部门都会有专人把这些知识记录下来，发布到Web上，它对于企业中的信息技术人员有着重要的借鉴意义。

也许了解一下微软公司IT管理的规模，会有助于我们理解ITG所担负的责任。微软公司作为一个建立在PC网络上的全球公司，在世界各地400多个地点有分支机构/办公室，每天要处理300万个以上的电子邮件，每月有900万个以上的语音呼叫，在145个地点有视频会议设施，管理着4000多个服务器和超过8万台的PC机。此外，在财务、人力资源管理、销售自动化、市场活动管理等方面，ITG还要开发或维护众多的企业商用系统。同时，他们还要承担软硬件采购的评测和选型等工作。

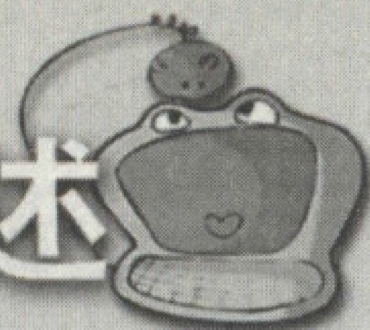
Windows 2000实施项目的目标

在微软公司内部实施Windows 2000，ITG既担当着在大型企业网络中获得第一手实施经验以帮助产品研发组改进产品的责任，也希望通过实施Windows 2000 Professional和Windows 2000 Advanced Server来改进微软的现存信息技术环境，实现Windows 2000中有利于业务发展的那些功能，改进每日的操作规程，以及为公司节省资金等。产品研发组也承诺在ITG在全公司48000台桌面PC和上千台的服务器上部署Windows 2000之前不会发布产品，因为ITG的实施成功是Windows 2000产品为现实环境准备好的一个重要的里程碑。

基于上述思想，ITG确定了以下一些具体的目标：在微软环境中通过Windows 2000 Advanced Server增加稳定性和提高系统性能；减少必须支持的服务器数量；降低管理IT环境的成本；简化微软的IT环境。ITG的核心任务是增加稳定性和提高系统性能，实施过程中有许多量化的指标，比如Windows 2000 Advanced Server的稳定性要提高50%，用户在打开多个Office文档时系统响应不能超过5秒等。ITG认为一个成功的实施项目依赖于一个符合逻辑的组织结构、强大的工作小组、可行的实施方案和良好的沟通。为此，根据不同的关注领域，ITG划分了以下一些工作小组：基础设施和服务器部署组、信息安全和账号管理组、通讯组、智能镜像组、数据网络组、电信组、管理监测和工具组、业务应用程序组以及桌面系统部署组。各个工作小组的工作成果和时间表都已有了明确的定义，他们首先需要通过测试使用来了解Windows 2000 Advanced Server的各方面特性，然后创建一个有详细目标、阶段性成果和战术的部署计划，并写出一个给操作人员使用的Step-by-Step实施手册。工作小组每两周召开一个工作会议，通报情况并清晰化待办任务。在工作中，很重要的一点是要求Windows 2000具有适当的互操作性。因为迁移原有的Windows NT的域结构需要循序渐进，不可能一昼夜完成；客户端桌面系统的升级也是同样的情况。在微软公司目前的系统中，Exchange服务器和许多业务应用程序也是至关紧要的，所以ITG把需要Windows 2000支持的应用程序按照重要性进行分类管理，甚至要求产品组专门为运行在Windows NT Server 4.0上的Exchange Server 5.5和Windows 2000活动目录之间作了一个同步复制器，这样就不需要手工维护两个目录的同步了。产品组后来也把这个产品作为一个标准特性加入了Windows 2000。

服务器和桌面系统的迁移

ITG认为Windows 2000 Advanced Server的部署工作需要比Windows 2000 Professional的部署先行，这样的话，通过采用Windows 2000前后台结合的智能镜



像、自动安装服务和Systems Management Server所提供的远程控制能力，可以帮助Windows 2000 Professional的部署；同时Windows 2000的组策略可以尽早发挥作用，使企业系统管理起来更加有效，同时也能够降低成本。

ITG首先彻底地了解了Windows 2000与Windows NT在特性方面的不同以及这些不同的意义之所在，然后进行域控制器的迁移，顺序是用户域的域控制器——资源域的域控制器——其它的网络服务器（包括打印服务、PPTP/Proxy、DHCP/WINS等），逐步形成一个纯粹的Windows 2000环境。此后，在世界范围内进行实施和建立服务，再进行稳定性测试。

桌面系统的升级工作会在比服务器更大的范围内进行。使业务活动在升级期间正常进行是微软ITG的最高目标，因此ITG试图在部署桌面系统之前了解其可能对用户造成的影响。ITG从管理微软公司网络的Systems Management Server中，通过SQL存储进程来查询公司各处的桌面计算机情况，然后采用Excel的透析表或透析图产生出更为详细的报告，了解计算机的处理器速度、空闲硬盘空间、内存和地理位置等信息。

在获得这些数据后，ITG决定投资一大批新的桌面计算机来取代许多已经完全折旧但因各种原因仍在使用的旧机器，这有利于顺利地开展Windows 2000 Professional的部署工作。对于已有的不需要替换的桌面计算机，ITG的责任是保证在升级到Windows 2000 Professional时，它们都能够正常工作，或者ITG事先提供为Windows 2000更新的驱动程序。

因为Windows 2000 Professional与原有的桌面系统在使用和管理上有些不同，所以ITG还设计了丰富的培训课程，帮助最终用户迅速掌握新的操作系统。微软员工可以在升级到Windows 2000 Professional的过程中得到下述帮助：HelpDesk电话支持中心、基于Intranet在线表格的问题提交支持、自助性支持的Intranet网站等。ITG通过下列的一些手段来协助用户升级：电子邮件传递安装文件的超级连接；为需要支持的员工提供上门服务；在公司各种会议上专门开辟升级帮助台；邮寄升级光盘给员工等。ITG每个月通过微软Systems Management Server从数据库中检查升级到Windows 2000的桌面计算机数量，以考核项目的进展程度。

实施过程的收获

在实施的过程中，ITG学到的第一条经验是早期的计划是非常有用的，因为ITG的工作人员也需要时间来学习Windows 2000的新特性，尤其是有关Windows 2000的名字空间、组策略和组织单元的设计。另外的一个经验是在计划的过程中，拥有一个良好的资产管理手段也是至关重要的。微软公司新近发布的Systems Management Server 2.0是基于SQL Server的强大的资产管理和网络管理软件包，在实施Windows 2000的过程中为ITG提供了很多重要的数据，加快了项目进展。

ITG实施Windows 2000这样一个大规模的企业级操作系统升级项目，基本思路是按照“部署可行性”、“实际运行的Windows 2000域”、“可扩展性和稳定性”、“可以实际交付使用”以及“完成阶段”这五个过程来设计的。它们与其它一些基本因素，比如启动日期、用户域、资源域、网络服务、桌面系统、业务应用程序等方面要求达到的目标相结合，就构成了项目进展的考核标准（Metrics）。

ITG要求清晰地记录下各阶段的工作文档，其内容包括：1.判断可以开始此阶段的准则；2.此阶段需要达到的目标；3.判断可以进入到下一阶段的准则；4.考核工作质量的数字标准（Metrics）等。在项目的进展过程中，ITG也通过Intranet用不同的颜色来发布项目的进展情况，让参与者及时共享信息和Best Practice（最好的做法）。

通过系统性地在公司内部测试Windows 2000，扩大其部署的范围，微软ITG不但对开发出更好的软件产品做出了贡献，而且在公司内部创建了一套更加强壮和有效的基础设施网络，为公司的进一步发展奠定了坚实的基础。

背景资料一

攻击Windows 2000的电脑病毒

（据ChinaByte今年1月14日报道）芬兰计算机安全公司F-Secure公司日前发布公告，虽然Windows 2000作为微软开发的最新操作系统离正式上市还有一个多月的时间，但是第一个攻击Windows 2000系统的计算机病毒已经被发现了。F-Secure公司技术人员说，这个新病毒名称叫做Win2K.Inta或Win2000.Install，似乎是专门编制电脑病毒的地下组织29A编制的；从目前掌握的资料看，很有可能是该组织的某个黑客利用测试版的Windows2000写成的。研究人员说，值得庆幸的是，这个病毒对当前和以前版本的视窗系统不起任何作用。

F-Secure公司程序员Hypponen说，Windows 2000的内部机制更加严谨，对可执行程序的检查更加严密，因此一些以传统手法编制的病毒有可能被拦截。“但是Windows2000没有解决拦截宏病毒的问题，因此宏病毒仍然有可能对系统造成破坏。”Hypponen补充说，许多NT4电脑病毒在Windows2000中也不能运行。

F-Secure最后指出，新发现的Win2K.Inta病毒还没有发现造成破坏的记录，因此该公司不认为它会对电脑用户构成很大的威胁。该病毒感染一个程序文件后，就借文件传输之机从一台电脑传播到另一台电脑，被感染的文件长度不发生变化，所有有下列扩展名的文件都会被感染：EXE、COM、DLL、ACM、AX、CNV、CPL、DRV、MPD、OCX、PCI、SCR、SYS、TSP、TLB、VWP、WPC、MSI。

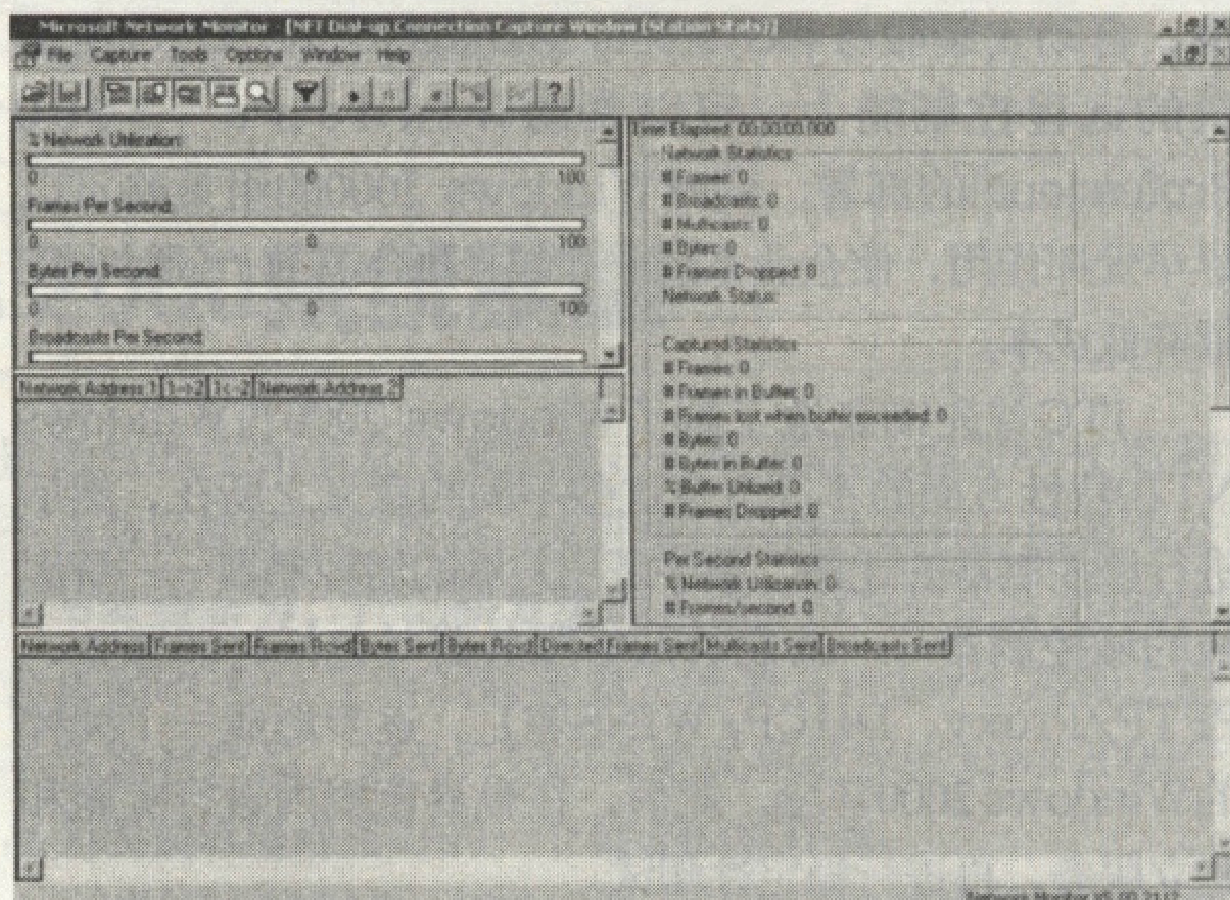


记：你认为什么样的用户适于升级到Windows 2000，它们的升级成本如何？微软在帮助用户更好地发挥Windows 2000的功能方面有何措施？请介绍一下已采用Windows 2000构建自己的企业网络的实例。

殷：如前所述，Windows2000主要是为商业用户设计的服务器/客户机模式的网络操作系统，因此对于个人/家庭用户来说微软并不建议升级到Windows 2000，这主要是因为Windows 2000对娱乐性的支持不够好，出于安全及稳定性的考虑，一些需要直接操作硬件的软件（主要是游戏）不能很好地运行在Windows 2000平台上，这部分用户可以等待Win98的后继版本。至于升级成本，我们以一个拥有1台服务器及30台客户机的中小型公司为例，服务器由NT 4.0升级至Windows 2000 Server大约需要6000元左右，30台客户机由Win98升级至Windows 2000 Professional需要30×1300=39000元左右，实际购买时还可获得批量折扣，因此总的升级费用不超过45000元，当然这样计算没有考虑升级的人工、其它软硬件及数据备份等费用（以上价格仅供参考）。

在帮助用户更好地发挥Windows 2000的功能方面，

> 背景资料二
>
> **Windows 2000/Windows NT 4.0的底层结构**
>
> 在这里我们略微深入地介绍一下Windows 2000/Windows NT 4.0的底层结构。Windows 2000/Windows NT 4.0使用用户模式和内核模式来维持操作的有效性和稳定性，普通的应用程序和支持应用程序的子系统运行于用户模式，但用户模式有如下限制：不能直接访问硬件、局限于所分配的地址空间、可以使用硬盘空间作虚拟内存、使用比内核模式组件低的优先级运行。至于内核模式，由于Windows 2000/Windows NT 4.0的执行体服务集中了所有的操作系统功能，因此将它们和用户模式的应用程序及子系统分别保护是非常重要的，这将通过运行于内核模式的执行体服务来实现。内核模式允许对电脑上的所有内存进行访问，并且和其它应用程序分别运行于内存中的不同空间。执行体服务包括：管理器、管理基本的输入/输出、对象、安全性、进程间通讯、虚拟内存、窗口和图形；微内核，提供最基本的操作系统服务，例如线程调度、中断处理等等；硬件抽象层，将硬件接口和Windows 2000/Windows NT 4.0本身隔离，以便提高可迁移性；设备驱动程序，控制硬件设备的访问。Windows2000仍然采用虚拟内存结构，简单地解释这一结构就是：Windows 2000/Windows NT 4.0为每个应用程序分配唯一的虚拟地址，并将虚拟内存映射到物理内存上。当没有足够的物理内存时，虚拟内存管理器将不使用的页面交换到临时页面文件（pagefile.sys）上，释放物理内存以便满足应用程序的需要。至于老旧的MS-DOS和Win16的应用程序，Windows 2000/Windows NT 4.0使用NTVDM和WOW组件来模拟和提供一个非抢占式的多任务环境供它们运行。



微软主要是通过产品代理商和经销商来完成的，另外用户还可通过微软网站和授权培训机构获得帮助。微软有200家ATC负责培训前台产品，50家CTEC负责培训后台产品。同时微软出版社计划发行超过80种有关Windows 2000的图书供广大用户参考。为了更好地在国内推广Windows 2000，微软目前已在国内选定了3家合作伙伴利用Windows 2000架设自己的工作系统，他们分别是佐丹奴连锁销售组织、上海浦东发展银行和内蒙古包头市社会保险系统，目前这些合作正在顺利进行之中。

记：在微软的历史上，DOS、Win3.0、Win95、WinNT 4.0均可算是里程碑式的产品，那么即将上市的Windows 2000属于这样的产品吗？与前代产品相比，它的突破和创新表现在哪些方面？

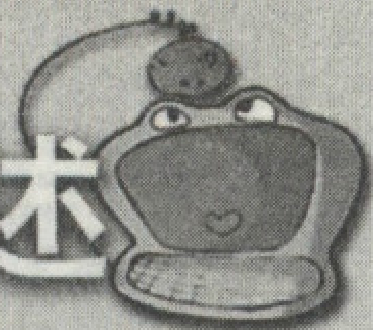
殷：在微软的历史上从未有过如Windows2000这样大型的项目，公司上下对其的期望值很高，它对于整个公司来讲也具有十分重要的战略意义。在技术上，Windows 2000的突破和创新主要表现在以下几个方面：

1.全面适应商务互联网的要求。Windows 2000具有电子商务的众多功能，如快速建立电子商务站点、与呼叫中心结合、支持VPN（虚拟专用网络）等等。

2.稳定性。微软通过分析得出的结论是：系统的稳定性不仅取决于操作系统，而且与配套的硬件、软件和外设有着非常密切的关系。因此，微软在Windows 2000的研发过程中，特别注意了对稳定性的考虑，不严格地说，Windows 2000比Windows NT 4.0在稳定性上提高了30倍。

3.简单化。通过Win95/98大家可以了解到，微软对于操作系统的简单易用性是十分重视的，Windows 2000在这方面更有了长足进步。

4.对新设备的支持。Windows 2000支持更多的新硬件，同时对于移动用户它提供了先进的电源管理和智能镜像等功能，可以大大方便移动用户的使用。



记：你对于微软产品在中国的定价体系是怎么看的？

韩丽伟（以下简称“韩”）：微软产品的定价有全球统一的考虑，并非随意性的行为。我在这里只想提醒大家注意两个事实：一是大家在比较产品价格的时候应该把不同的税率考虑进去；二是软件产品有其特殊性，它的有形成本很低，其价值主要是由知识和智力因素所构成的，因此它的定价就与如何看待知识和智力的价值有关。

记：传闻中国政府部门准备抵制Windows 2000，你对这个问题有何看法？

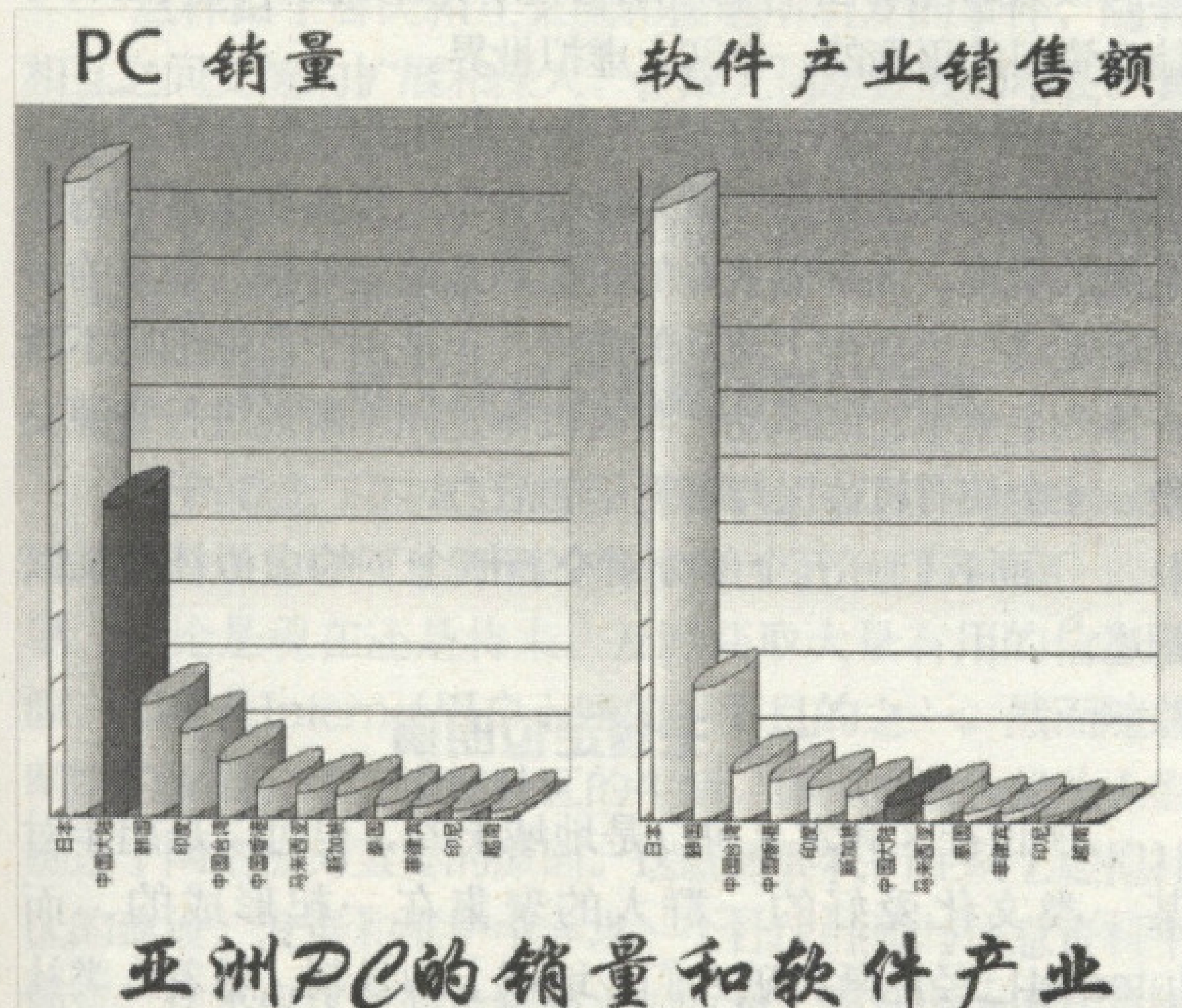
韩：关于这个问题我们已经发表了声明，事实证明这纯属谣传，中国政府从未发出过这样的文件或表示，实际上微软与中国政府部门之间一直保持着良好的合作关系。

记：能否详细介绍一下对于个人和家庭用户来说更为实际的Millennium的情况，并介绍一下微软下一个产品的开发概况？

殷：对于正处在开发过程中的Millennium的具体情况我也不太清楚。微软今后将保持每两年左右推出一个Windows产品，每两到三个月推出一个Service Pack。以后的Service Pack将改变目前的做法，不再加入新特性，而只是对于产品中的错误予以修正。下一产品的开发要等待用户使用Windows 2000以后的反映，这样才能定出产品的走向和开发思路。

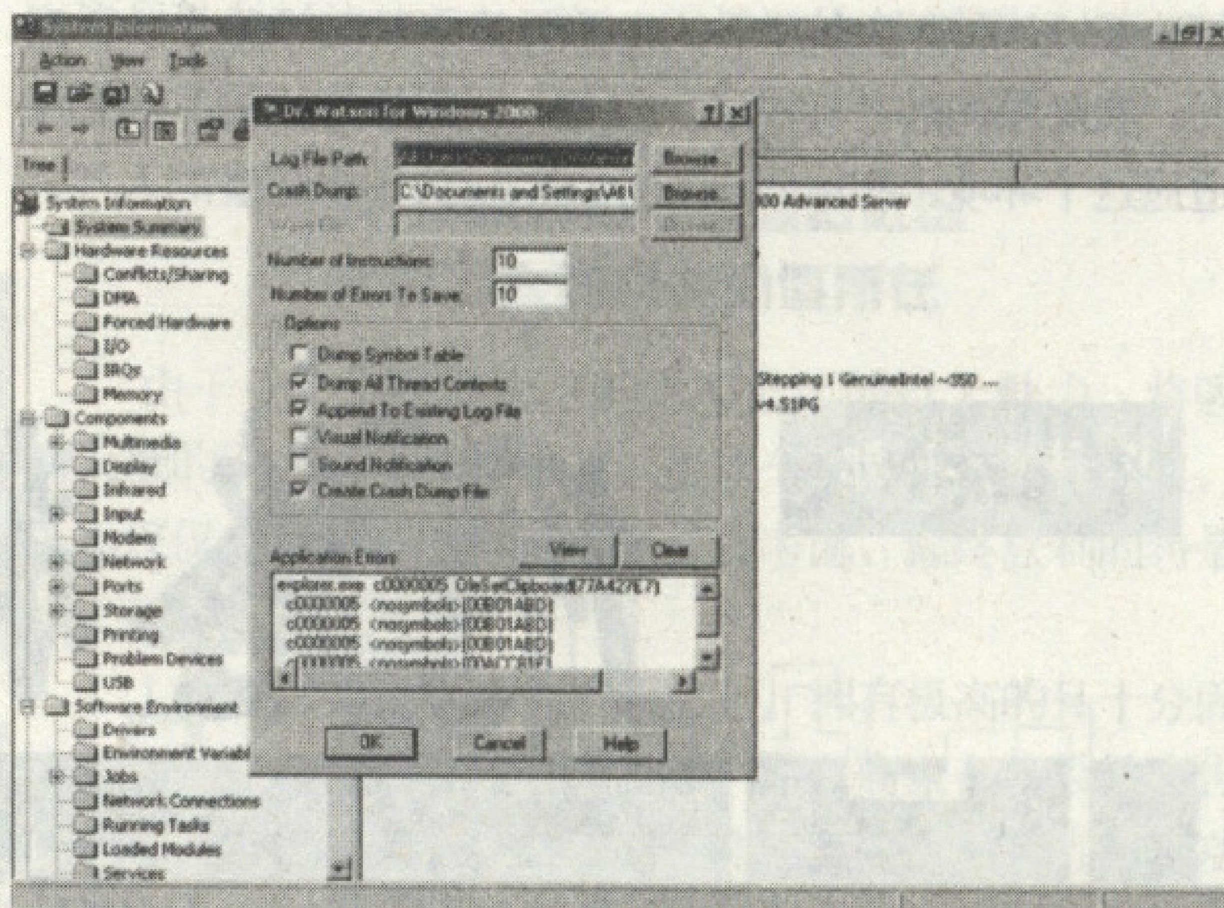
记：如何看待国内的盗版状况？微软对此的策略是什么？

韩：众所周知，国内的盗版十分猖獗，我这里有一份定性数据（如图二），



图二　数据来源：微软（中国）有限公司

从中可以看到大陆的PC销量在亚洲仅次于日本居第二位，而软件的销售额却排在第七位。反观日本、韩国和台湾省，他们的PC销量和软件销售额都是成正比的。这种强烈的反差说明大陆IT业的发展目前还处于一种很不正常的状态之中。其实盗版对于国内软件厂商的危害远大于对微软的危害，毕竟中国市场在微软全球战略中只占了极小的一部分，尽管这个市场潜力巨大，微软也十分重视，但目前它的成败并不会对微软产生太大的影响。而这对于国内的软件产业来说，则是生死存亡的问题。在打击盗版的问题上，尽管遇到了一些挫折和误解，微软仍将坚持自己的一贯立场，不遗余力地与盗版作斗争，同时希望大家能够放弃狭隘的民族主义思想，以客观务实的态度共同加



入到这场斗争中来。如果是这样，则不仅对于微软，对于全行业乃至全社会来说都应该是一件幸事。

采访后记：在微软（中国）公司的帮助下，编辑部拿到了一套Windows 2000 RC2操作系统，其中包括Windows 2000 Professional、Server、Advanced Server以及一些参考资料和开发工具。目前，编辑部已将自己局域网的服务器顺利升级至Windows 2000 Advanced Server，升级过程十分顺利，让我们的网管非常满意。但是这并不意味着我们对Windows 2000非常乐观，由于这套操作系统并不针对广大个人用户，而在高端的服务器和企业市场上又存在着激烈的竞争，因此Windows 2000的前景难以逆料。不过在采访过程中，记者深深感受到微软公司工作态度的严谨与高效率，同时注意到微软已经开始运用Windows 2000帮助自己更加高效地组织工作，快速及时地处理大量的信息与数据。联想到国内媒体对于微软的苛刻态度，记者不禁想到，我们对于工作在北京知春路49号希格玛中心6层微软（中国）公司总部里的这群人有多深入的了解呢？我们又是否真的愿意去了解他们呢？也许在攻击和指责微软之前，我们更应该做的是想想如何更好地向他们学习吧？



牙神幻十郎

网络新趋势

——虚拟社区纵横谈

今年互联网界都在思索着这样一个问题：我们究竟从互联网中得到了什么？或者说互联网给人们带来了什么？一些互联网的专家提出了他们的看法："从表现形式和实现要求的不同来划分，我们将形形色色的Internet服务归结为信息服务、交易（商贸）服务、合作（协议）服务和计算服务四类。"

可人们通过互联网真的只为了获取这四种服务吗？回答是否定的。

我们知道很多上网的高手们都是从本地的bbs开始接触网络的，他们亲身体验着网络的发展，而且对于bbs人仍有着不解的情怀。对于这些已经在网络上摸爬滚打这么多年的人来说，似乎对于bbs和Internet有着这样的理解："Internet的确包容万千，我遨游其中，很难脱离。一时间，我深深陶醉在其中了。但是，我很快意识到：我不太适应这个环境，在Internet上不容易有bbs中旺盛的人气，一切似乎离你很远。"他们很好地分清了Internet与bbs的区别："Internet是一个无边无际的知识宝库，里面有你想知道的一切，但常让人感觉到身处其中的迷茫和困惑；bbs像街头的茶馆，或许显得很平淡，但在其中能让人体会到在现实生活中已经逝去的许多宝贵东西。"

通过思索，我们不难得出以下结论：人们从Internet中所获得的，不外乎两类。

一是对于现实生活的支持和帮助，包含了上述四类服务，使我们的现实生活更为方便舒适、美好和充实。如实时在网上获取大量的相关信息，与他人进行互动的信息交流，足不出户的工作、学习、定购商品等等。在这一类上我们已做得相当好，就是电子商务也是在不断完善，相信必将日趋完美。

而第二类是对于现实生活的扩展和补充，在网上人们也渴望真情，人与人之间的相互沟通和理解。在网上人们没有了地域、年龄、国籍、地位等等一切阻碍人们正常交流的可以说是近乎虚伪的外衣，除了思想的火花在跳跃之外，别无他物，真正做到人人平等。在现实生活中无法实现的梦想和追求，人们渴望在虚拟的世界中加以实现；在现实生活中人们总是或多或少在伪装自己，而除去一切伪善的外衣之后，人们渴望还自己一个真我。对于这一类的要求，一些只提供上述四类服务的站点，或是一些简单的论坛和聊天室是远远无法满足的，人们需要一个虚拟的社会，用各种各样的方法和设定在数值上来使他们的个性加以体现，使自己的理想得以实现。

根据CNNIC 1999年7月公布的调查报告，84%的用户使用Internet的目的是为了搜集自己感兴趣的信息，这就是为什么人民日报的站点人流涌动，而新浪新闻中心异军突起的原因。可是随着Internet在世界和中国的不断发展，一些专家指出，将来具有虚拟社区性质的站点更能吸引人。

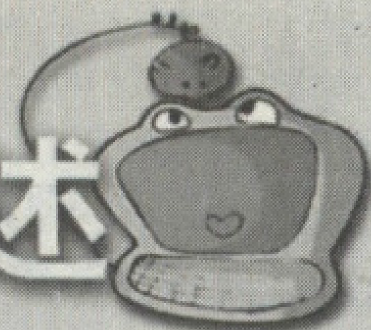
具有虚拟社区性质的站点应该包容传统的Internet和bbs，使二者的特色都加以体现，能够同时满足人们对于互联网的第一第二类的需求。基于新的条件下，面向未来的网上虚拟社区的形式，应该是主题定位明确、居民与社区间极大的互动性、广大居民间的频繁交流、社区性质与信息资料的平衡的一个网上虚拟世界。

如果说，整个虚拟社区是一个有机的生命体的话，那么所运行的基础程序就是她的骨架，充实和丰富的内容是她的肌肉，而绚丽多彩的页面则是她的外貌，众多的居民则是这个生命体上流动的血液。正是由于血液细胞不断在体内生生不息的运动，与有机体之间不断地进行资源交换，才会使有机体保持着无尽的活力。

下面我们分五个部分对全新概念下的虚拟社区加以阐述：

一、主题定位明确

所谓社区其定义可以是地域上的，也可以是出于对某一类文化爱好的一群人的聚集在一起形成的。而Internet已经逐渐打破人们在地域上的限制，随着人类社会的不断发展，所展现的文化多样性、广泛性和深入性是



前所未有的。建立虚拟社区必须主题定位明确，有针对性地围绕这一主题开展一系列相关工作，信息和资源的收集、活动的组织甚至于整个社区结构上的安排都可就此开展，而社区的成员间有着共同的兴趣爱好，共同语言增多，相互之间的交流会很自然和频繁，整个社区才更具亲和力。

当然这可能会造成社区定位单一，丧失部分对此类主题毫无兴趣的用户。但是如果主题过于分散、无鲜明特色，针对某一主题很难开展全面的有力度和深度的工作，而社区居民也因为兴趣各异，彼此的交流与沟通存在一定障碍，使整个社区人际关系较为松散。

二、居民与社区间极大的互动性

在全新的社区概念中，社区为居民服务，同时社区也由大家来建。社区中的居民已经不再是被动的信息、资源的接收者和社区设施的使用者，而是主动的信息、资源的提供者和社区设施建设的积极参与者。说白点，也就是"走群众路线，打人民战争"，最大限度调动广大居民的积极性，集合众人的力量来建设大家共同的家园。

三、广大居民间的频繁交流

正如前面所说的，居民恰如同虚拟社区这个有机体的血液细胞，他们之间的相互交流和沟通，是整个有机体生命活动的主要内容。而在全新的社区概念中，应该为居民创造和提供尽可能多的机会和方式，使居民间的相互交流变得更为简易方便、更为密切；让他们各项数值之间存在一定的联系方式，使他们之间存在十分错综复杂的设定，从而大大激发他们思维的创造性和活跃性，来促进和加大他们的交流力度和深度，使他们关系更为紧密。只有机体细胞之间活跃的运动，才会带动整个有机体的活跃。

这样由于居民相互交流和接触所引发的事件，随着相互之间交流的扩展和深入，会成几何级数般的增长。其对于每一位相关居民的吸引力远远胜于虚拟社区本身。虚拟社区中的一些功能、设施和活动，就是为了引发，居民之间的这些事件的发生。

四、社区性质与信息资料的平衡

全新概念下的虚拟社区，将满足人们基于Internet的两大类需求，即信息资源的获取和自身价值在网络上的体现。无论是现在还是将来，及时获取大量有用的信息资源，都将是Internet用户上网的主要目的之一。然而随着网络的发展，享受虚拟社区的生活，体现自我也成为人们痴迷于网络极为重要的原因。这就需要我们在网上虚拟社区的建设、发展和维护中寻求一个社区性质与信息资料平衡点，这不仅仅是简单资源上的收集，而且还体现在总体的页面设计、内容安排和社区活动组织上。要求大量信息资源在表现形式上要恰到好处，不能完全地显示在主页面上，使人以为这是一个新闻站点或是软件下载中心，把社区功能完全掩盖掉；但也不能完全不显示，使人获取大量有用的信息资源无法很快满足，使社区性质与信息资料在一定程度上达到动态的平衡。

由于广大居民空前的热情参与精神，使得相关的信息资源和社区相关内容在短时间内得到迅速积累，如何合理展现这些资源，是一个十分重大的问题。信息资源和社区信息的安放量应各占50%左右，相关资源的下载区和社区功能的连接也各占一定比例。在整个站点管理和维护上，也应该各抽出对等的人力物力，对社区内容进行维护和发展，以保证社区生活的充实和创新；还要对大量的信息资料做及时的整理和更新，以保证信息资源及时更新的数量与质量。

五、全新概念下的虚拟社区未来巨大的商业价值所在

由于一个全新概念下的虚拟社区的巨大魅力，将吸引大批的网友在此流连忘返，使这个社区极具商业价值。这不仅仅是对于卖方来讲，从长远考虑，最终获利的将是买卖双方。

1.由于虚拟社区的性质所决定，拥有极高的且十分固定的访问量，而且还在不断增加。那么商家在此投放广告或是进行市场调查，将会获得极高的回报率，做到事半功倍。广大厂商将会纷至沓来，纷纷在虚拟社区对他们的企业和产品进行极为详尽的商业上的宣传。

2.由于网络的缘故，不受空间和时间限制，各大厂商对其产品的介绍的广度和深度，其信息量将会十分巨大，使广大用户能最大程度了解各个厂商的信息，从而作出自己的选择。由于对于产品信息的掌握，顾客们能从厂商身上索取更多的价值，或者说是避免厂商的价格歧视，而这也将是用户加入虚拟社区的重要原因。

3.当然这种信息获取是双向的，对于厂商将更为有利。厂商可以通过网上调查等多种形式，来把握顾客心理和市场动向，从而开发新产品来赢得市场；通过网络销售，还可以大大降低销售成本，避免中间商的介入；同时还能扩大其产品的经营范围，可以是全省、全国甚至是全世界。

4.支付方式是目前困扰电子商务开展的一大瓶颈。在虚拟社区中可以通过社区的虚拟货币的支付来解决这一问题，即用户通过一定方式获取一定数额的虚拟货币，进而来选购商品。当然这只是初步设想，其中有很多问题需要加以解决，如安全性、与真实货币的换算、国家的有关规定等等。

在以后的专题中，将陆续介绍一些典型的虚拟社区。

上海Jimmy Wang & shil

新千年的操作系统

——Microsoft Windows 2000

下

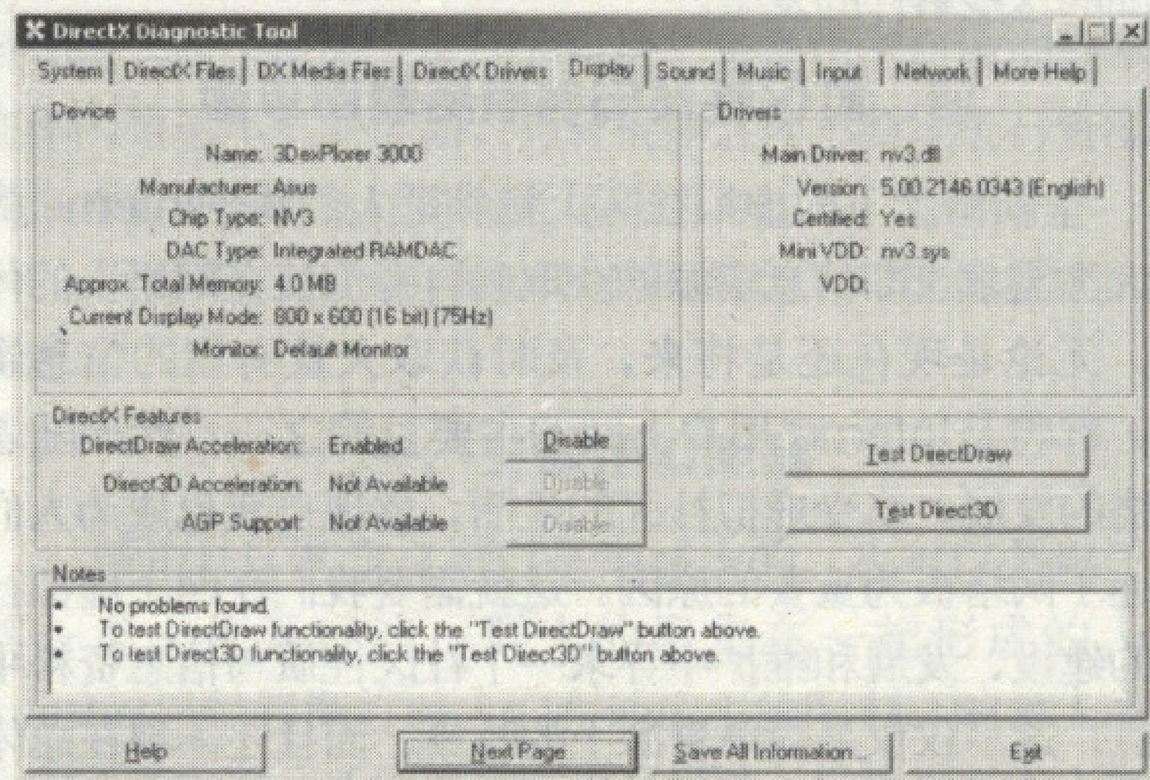
性能简介

怎么样，试过上面的几个方法后，使用起Windows 2000来是否更加得心应手了？接着我们将尝试从多媒体、网络、磁盘性能这3个方面来对比一下Windows 2000和Windows NT 4.0。在这之前，我们先来看看某些无法归类的软、硬件问题。微软一开始是把Windows 2000定位于专业市场的，但现在看来Windows 2000专业版中却有相当多Windows 98的影子，不过它仍然保留了Windows NT 4.0中的安全性部分。也就是说，当你把Windows 2000的文件系统从FAT32改为NTFS 5时，Windows 2000的系统安全性就同Windows NT 4.0是相同的。这样的好处是多方面的，作为创作人员你可以把自己的作品层层保护，想非法查看你作品的人甚至连门都进不了；作为负责企业系统安全的系统管理员来说，也可以灵活设置访问权限，让合法授权人自由分享资源，将非法访问者拒之门外。

由于Windows 2000的多媒体性能比Windows NT 4.0有了质的飞跃，所以以前能在Windows 9x上运行的多媒体软件将来都会移植到Windows 2000平台上。以前一直抱怨Windows 9x的安全性、可管理性太差而导致他们无法控制青少年游戏、娱乐时间的家长们现在可以松口气了，有了Windows 2000，你可以为孩子设定好哪段时间是应该学习的，则这段时间将无法开启游戏软件；而在另一段时间里孩子可以玩哪几个游戏（完全可以排斥掉你认为对孩子有害，但自己却想玩玩的软件）；即使偶尔因为设置上的失误而导致孩子多玩了几个小时，也可以通过事件查看器来掌握他的一举一动。

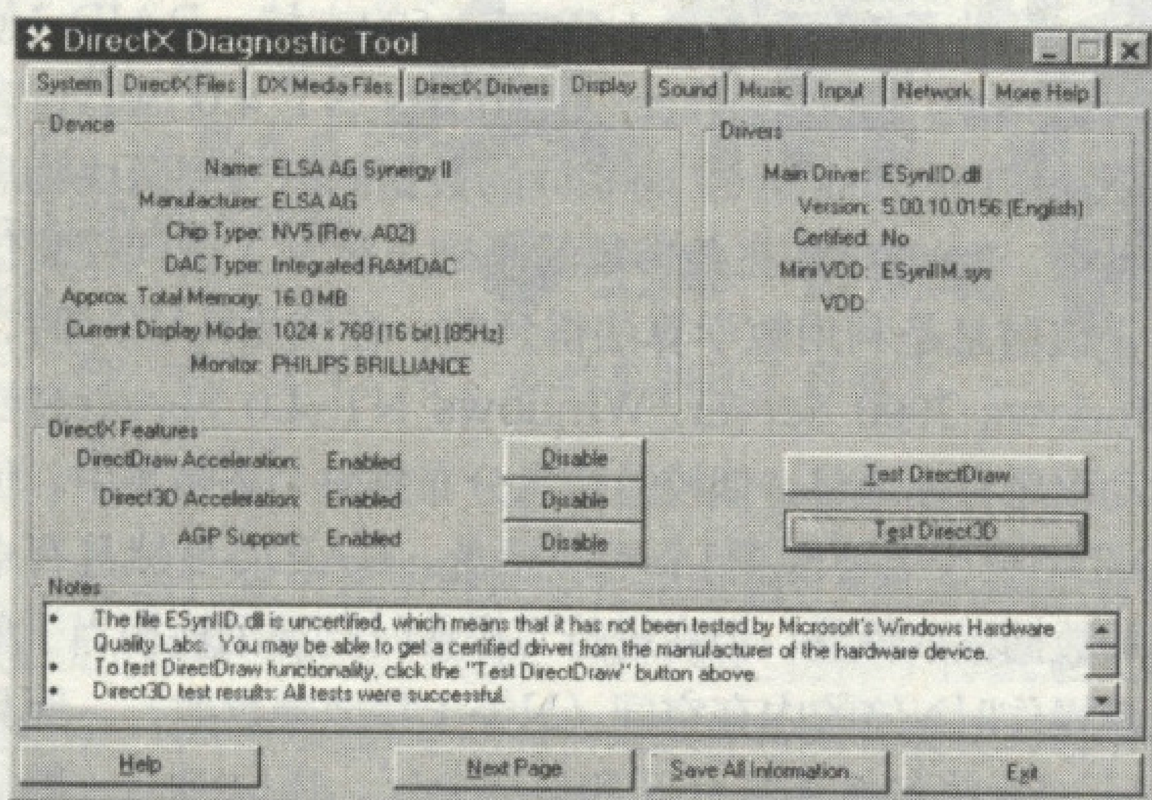
再来说说Windows 2000对于常用软件的支持。首先就是微软自己的另一个拳头产品——Microsoft Office 2000在Windows 2000上的性能。总体来说，Office 2000在Windows 2000上运行和她在Windows NT 4.0及Windows 9x上运行一样稳定，只是在多用户环境下，如果系统管理员安装了Office 2000，而在其他用户登录时仍然会提示要求用户插入Office 2000的光盘，需要给用户安装文件检索器等一些原本已经安装好的东西。虽然这些东西并不占用多少空间，但如此一来就增加了大型网络管理人员的工作负担，不知这个问题什么时候能够得到改正。

接下来就是令众多玩家瞩目的游戏及多媒体性能了。相信有很多人和我一样不愿安装Windows NT 4.0就是因为她对需要DirectX的游戏支持得实在太差了，绝大多数在Windows 9x中能够运转如飞的游戏在Windows NT下就几乎寸步难行了，即使升级到最新的Service Pack 6也基本上没有什么质的改观（当然如果你拥有3dfx Voodoo系列显示卡的Glide接口除外）。事实上，多媒体性能以及对游戏的支持就是Windows 2000同Windows NT 4.0最大的区别之所在。原来的Windows NT 4.0支持大部分DirectX函数（当然至少需要升级到Service Pack 3以上），但却不支持DirectX中对游戏玩家来说最重要的D3D。微软宣称Windows 2000将支持D3D，但我们发现仅仅使用Windows 2000自带的显卡驱动程序，仍然只能玩基于Direct Draw的游戏，比较经典的游戏如Red Alert、Command & Conquer Ⅱ、帝国时代Ⅱ等，而且我们还发现了一个有趣的现象（如图一）。



图一

这是不是意味着微软为了Windows 2000的稳定性，而暂时没有在系统自带的显卡驱动程序中加入对AGP（尤其是DIME）的支持？（这是Bug，是测试版本的关系，还是微软为了求稳而存心所为就不得而知了）但在另一台比较高端的机器上，我们安装了显卡厂商提供的Windows 2000专用驱动，却得到了另一种结果（图二）。

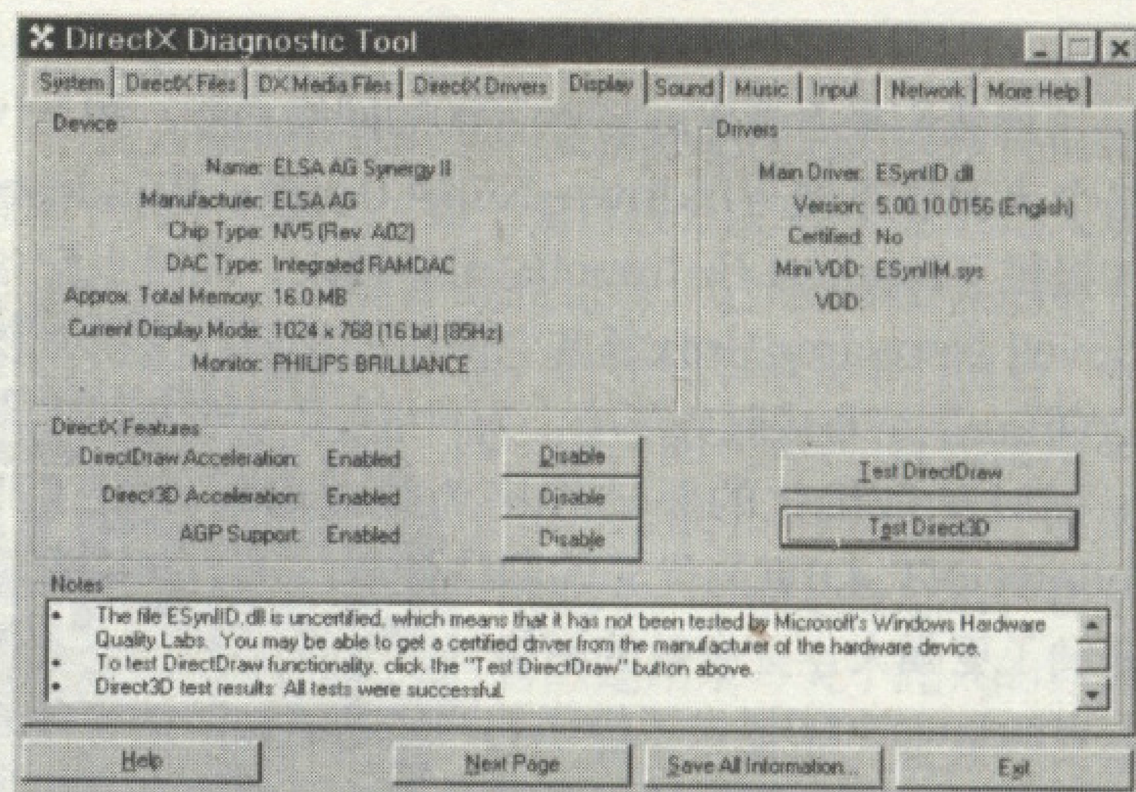


图二

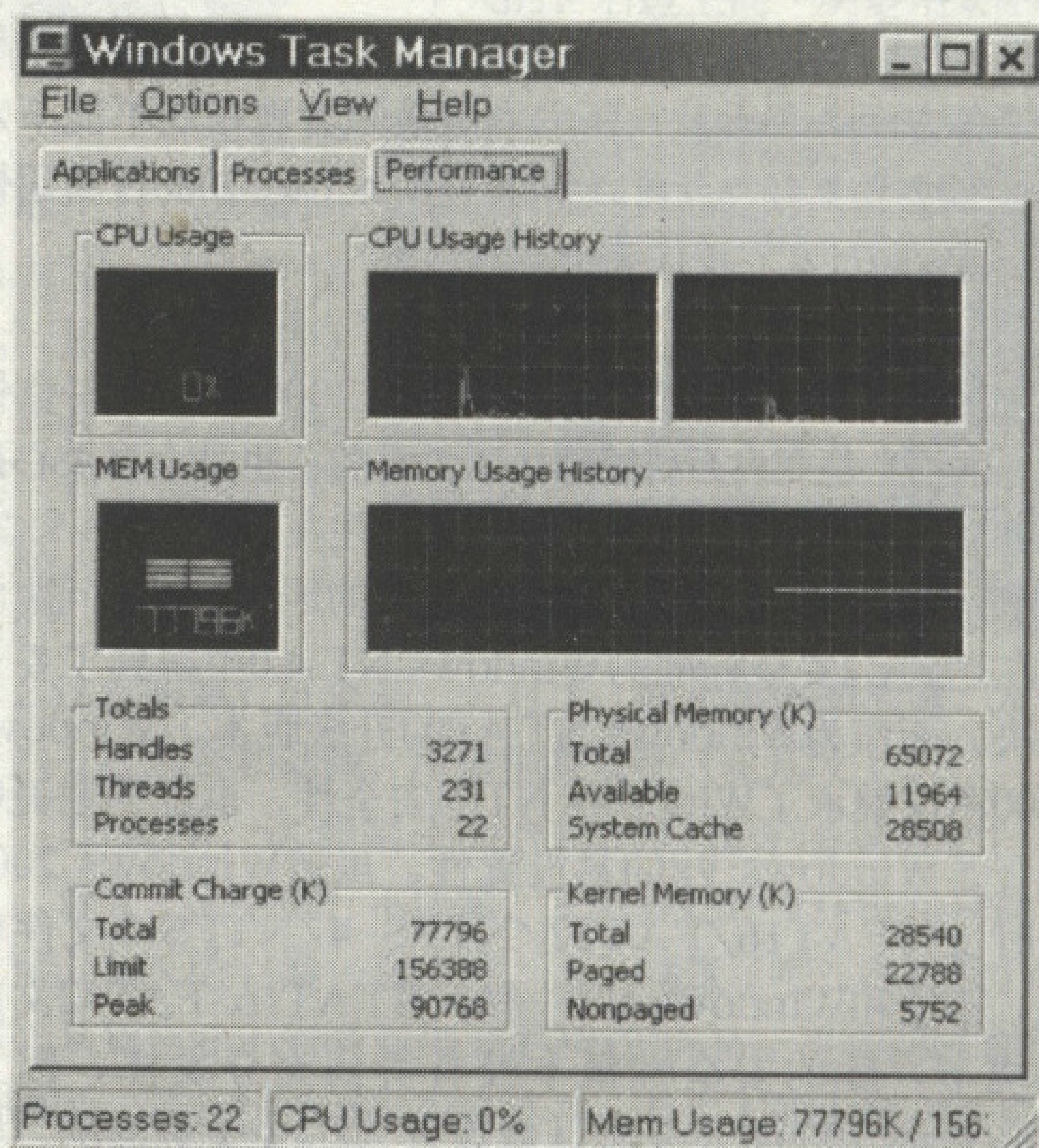
在使用显卡生产商提供的Windows 2000驱动后终于能玩些D3D游戏了，如Need For Speed Ⅲ/Ⅳ等，但并不是全部。有些游戏允许安装却无法正常运行，如FIFA 2000。由此看来Windows 2000还是支持AGP以及D3D的，硬件性能是否能得到完全发挥，关键就要看设备生产商的驱动程序是否是for Windows 2000了。

不知大家是否还记得，在Windows 98的新产品介绍时，曾经发生了令比尔·盖茨非常难堪的著名的Windows 98蓝屏事件，这只能说明Windows 9x系列操作系统16位与32位混合内核的不稳定性，这点在Windows 2000的纯32位核心中将不再看到。由于Windows 2000采用了Windows NT 4.0的内核，稳定性比Windows 98提高了很多，一般用户在运行各类应用程序时很少会碰到蓝屏死机的情况。

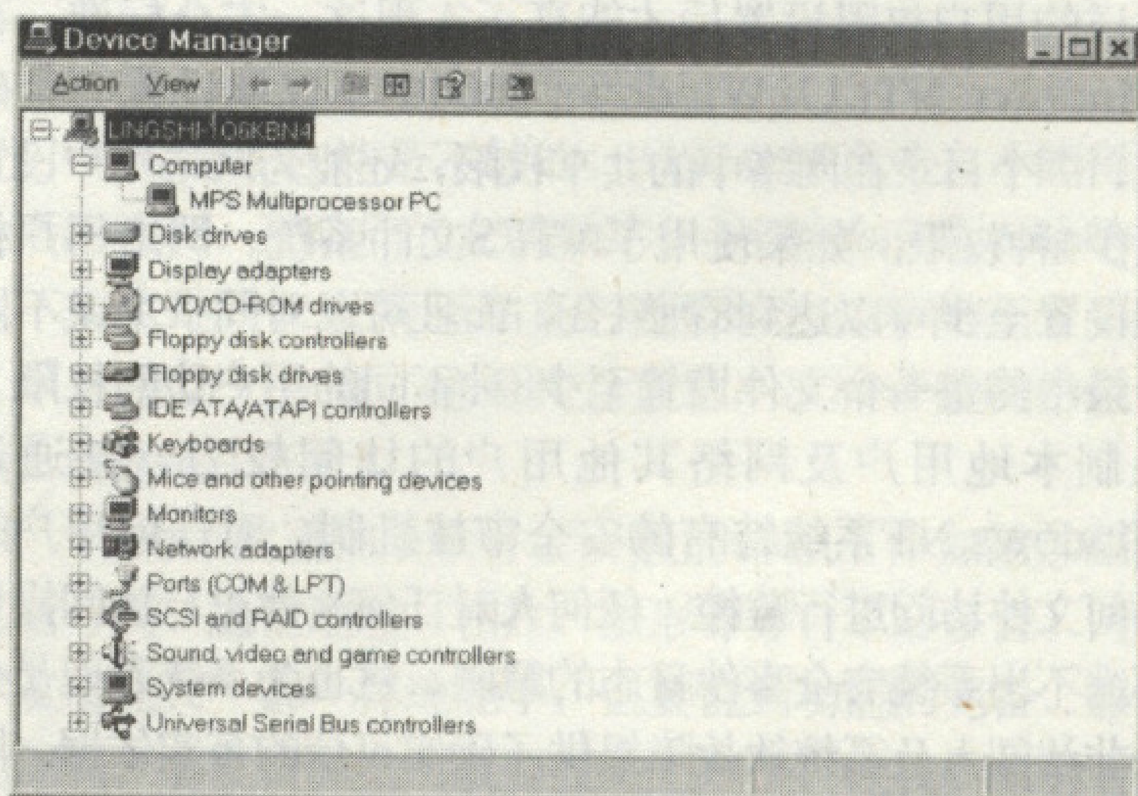
接下来我们要说的是Windows 2000专业版支持双处理器的问题。前些时间曾有传闻Windows 2000专业版将不支持对称多处理（SMP），但从目前情况来看是支持的（图三、四、五），只是由于ACPI的问题，在安装时Windows 2000专业版可能无法判断PC的类型，这时就需要升级主板的BIOS了。很多发烧友都想升级至双处理器以增强自己PC的性能，但在这之前最好先看看并实际了解一下电脑里的PCI/ISA设备的驱动程序是否都支持双处理器。当然在一般情况下是没有问题的，但如果所有配件的驱动程序均是为双处理器优化的话，将能发挥整机的最大效率。虽然一般的非专业显示卡多半是不支持对称多处理的，但由于Windows 2000本身是一个多任务、多线程的操作系统，所以仍可从中获益匪浅。若应用程序本身不支持对称多处理，而你大多数时间又只运行一个应用程序，那升级为双处理器是没有必要的，而且还可能带来很多不必要的兼容性问题。



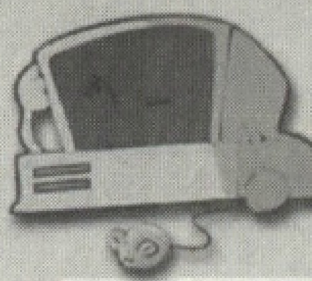
图三



图四



图五



下面我们来看看Windows 2000的网络功能。和上代网络个人操作系统Windows NT 4.0一样，Windows 2000提供了Internet/Intranet的无缝接入，同时也配备了Novell Netware/Unix等其它网络的接口；支持微软BackOffice网络集成服务环境，为网络集中管理提供了方便；同时更加优化的驱动程序为企业网络提供了比Windows NT 4.0更为优异的网络性能，也为网络管理员提供了更强大、更有效的网络日常管理工具……一句话，Windows 2000提供了极强的网络功能和网络管理能力。本来Windows 2000可以被称为有史以来网络功能最强的个人操作系统，但由于新兴的Linux的崛起，在系统配置、系统稳定性、系统的易操作性、网络安全、应用程序等各方面各有千秋，所以谁是最强者现在还不能下定论。不过至少有一点可以肯定：Windows 2000在易用性方面肯定超过其它操作系统。

最后让我们再谈谈Windows 2000系统的安全性能，这不光是众多系统管理员所关心的，也是众多关心孩子健康成长的家长们所关心的。以往在Windows 9x家族中，系统的安全性可以说是最失败的地方，这个问题已经在达到C2安全标准的Windows NT 4.0中得到了妥善解决。而作为Windows NT 4.0的升级版本，Windows 2000不仅继承了Windows NT的安全性，也近乎完美地结合了Windows 9x的易设置性。虽然Windows 2000同时支持FAT16/FAT32/NTFS 4/NTFS 5文件格式，不过和Windows NT一样，在FAT16/FAT32文件系统下，她的安全性根本没有得到充分发挥，因为Windows 2000并不是默认就设置为C2安全标准的，她需要借助Windows NT家族特有的NTFS文件格式以及周详的用户权限设置后才能真正实现这一安全标准。在Windows NT以及Windows 2000中不仅能设置一个磁盘、一个目录在网络中的共享权限，还能为网络用户设置至少4种权限；如果使用了NTFS文件系统，网络用户权限设置至少可以达到8种组合，而且可以对同一个或不同目录中的每一个文件设置至少8种不同的用户访问权限，限制本地用户及网络其他用户的访问权力，并通过Windows NT系统特有的安全审核机制，对任何用户的任何文件访问进行监控，任何人对任何文件进行访问操作都逃不出系统安全事件日志的慧眼，这也为系统管理员分析非法闯入及系统软故障提供了确实可信的事实依据。同时，分级的用户管理对不同的用户授予不同访问权限，由系统管理员来决定用户可以访问哪里，在什么时间段内可以访问，如何访问其它共享资源等等。这些灵活的权限设置既方便了系统安全管理，也方便了那些家长们，现在他们完全可以做到和孩子公用一台电脑，而不必担心自己的工作资料被顽皮的孩子误删除。而在娱乐方面正如上文所述，你可以对各种娱乐软件进行分级管理，真正做到学习、娱乐两不误。

说完了用户级的安全问题，顺便再说说Windows 2000的系统级安全问题，这就是磁盘容错。在没有专用硬件的情况下Windows 2000 Server/Windows NT 4.0 Server提供了软件RAID 1/RAID 5的支持。RAID 1使用Windows 2000 Server/Windows NT 4.0 Server容错驱动程序Ftdisk.sys，将相同的数据同时写到两块物理硬盘上。RAID 5是在条带集的基础上添加了奇偶校验信息，该信息是利用数学算法得到的。在使用RAID 5时，Windows 2000 Server/Windows NT 4.0 Server容错驱动程序合理地将奇偶校验信息分布到整个条带集中，但RAID 5至少需要配置3个物理硬盘。RAID 5虽然具有卓越的数据读取性能，但在进行写操作时却要消耗相当于单硬盘操作时N倍的内存空间（N等于物理硬盘数），而且RAID 5无法包括系统分区和引导分区，所以对于一般需要容错的用户来说还是RAID 1较为合适。值得一提的是，把2个物理硬盘分别接在2个磁盘控制器上时，RAID 1会自动从磁盘镜像切换到磁盘双工方式，在这种方式下，Windows 2000 Server/Windows NT 4.0 Server可同时对2个硬盘进行读写操作，在读取数据时性能将比单硬盘方式提高一倍，并且RAID 1可以包括系统分区和引导分区。但RAID 1也有缺点，就是它的磁盘利用率只有50%，而RAID 5的利用率是（N-1）/N%（N等于物理硬盘数，且N≥3）。不过要提醒大家的是，磁盘容错功能在Windows 2000专业版/Windows NT Workstation版里是不提供的，必须是Server以上版本才有。对于个人来说，Windows 2000服务器版同专业版的差价足够买块硬件RAID卡了，对于“银两”较少的朋友来说可以采用一个折衷的方法，就是放弃容错功能，仅仅建立条带集（RAID 0），这样既可以享受I/O迸发操作所带来的读取性能的成倍提高，又可以百分之百地利用磁盘空间，而放弃的只是容错功能。对于一般家庭用户来说，家里的机器不可能像服务器那样每天进行大量的读写操作，所以这可谓是“鱼与熊掌兼得”的方法。

总结

总体来说，这次微软在千禧年正式发布的Windows 2000的确性能出众（根据最新消息，Windows 2000 Professional的正式版本微软已授权OEM厂商在最新的个人电脑中安装销售了），无论从网络、多媒体、磁盘性能、操作简易性、文件管理及安全性能上来说，都比上一代产品有了质的飞跃，可以说它是微软在新千年到来之际所推出的一款划时代的操作系统。

通信录软件新贵

友情驿站

● 上海　蔡聪聪

A：喂，是B君吗？请帮我找一找C君的电话和地址。

B：噢，请等一等，我的电脑还没启动完。

A：……？

什么，查个通信地址还要用电脑？对！这就是骨灰级Computer Fans的做法。他们早已扔掉了传统意义的通信录，取而代之的是以通信录软件将所有朋友的通信资料都保存在硬盘上，据他们说这样更安全可靠（嗯？是本子容易坏还是Windows容易坏呀？），看来我们这些"菜鸟"也得向"始祖鸟"们学习学习啦。

说起通信录软件，一定会有不少人说友情强档。的确，友情强档在众多通信录软件中算是佼佼者了，但它绝不是通信录软件的代名词，因为我们还有许多勤奋的设计者们在努力，编出了一个又一个极品级的通信录软件，而其中给我留下印象最深的就是这个"友情驿站"。

下面我就把我们的新丁——"友情驿站"向读者们作些介绍。

姓名：友情驿站 V2.31.402 Release 2

性别：通信录软件

年龄：半岁

籍贯：上海

双亲：子夜软件工作室（竟然是由五名高中生组成的，不简单！）

下载：电脑之家——软件下载——通讯录（www.pchome.net）

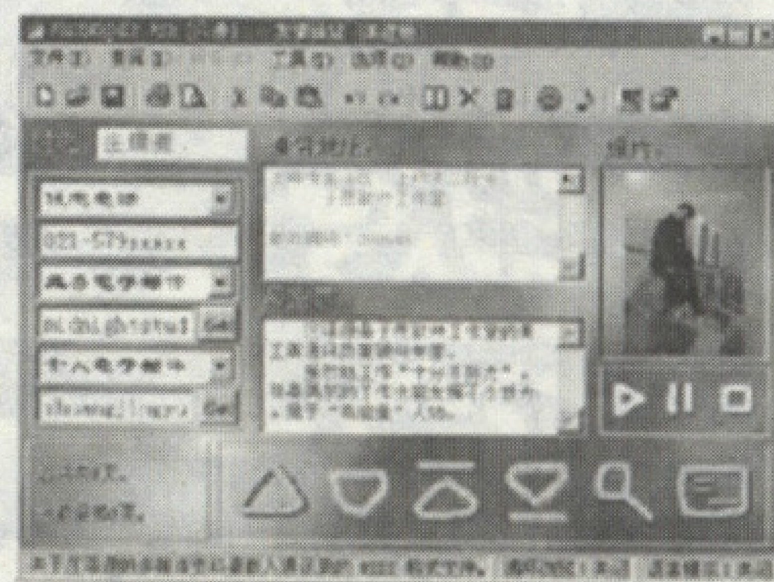
哇，我们的友情驿站要比友情强档年轻这么多，年轻人有干劲，初生牛犊不怕虎，那我们就来看看这位新贵的表现吧。



脸面篇

软件的脸面是什么？自然是操作界面啦，这可是衡量一个软件是否优秀的重要标准之一呀，因为好的界面总能给人一种先入为主的快感。

让人感到欣慰的是，友情驿站在这方面做得很棒。看看它的主界面吧，整个窗口被分成3块，左边是大家所熟悉的通信记录，记着亲朋好友的姓名、电话、E-mail等最基本的信息，而那两个方方的"GO"按钮是用来发送E-mail的。中间上面一块是通讯地址，下面是备忘录。备忘录自然是用来写关于此人的详细资料，如生平事迹、业务特长等，好让我们不至于想不起对方是怎样一个人的。右边上面一块是用来贴照片的啦，友情驿站支持多种图片格式，你就尽情地把自己喜爱的照片往"友情驿站"里塞吧。若没有照片文件也不要紧，找张漂亮的图片贴上就行了。下面的一排按钮……



怎么这么眼熟？好象是……对了，就是媒体播放键，友情驿站支持声音和动画，尽情拖来放吧（见后文）。

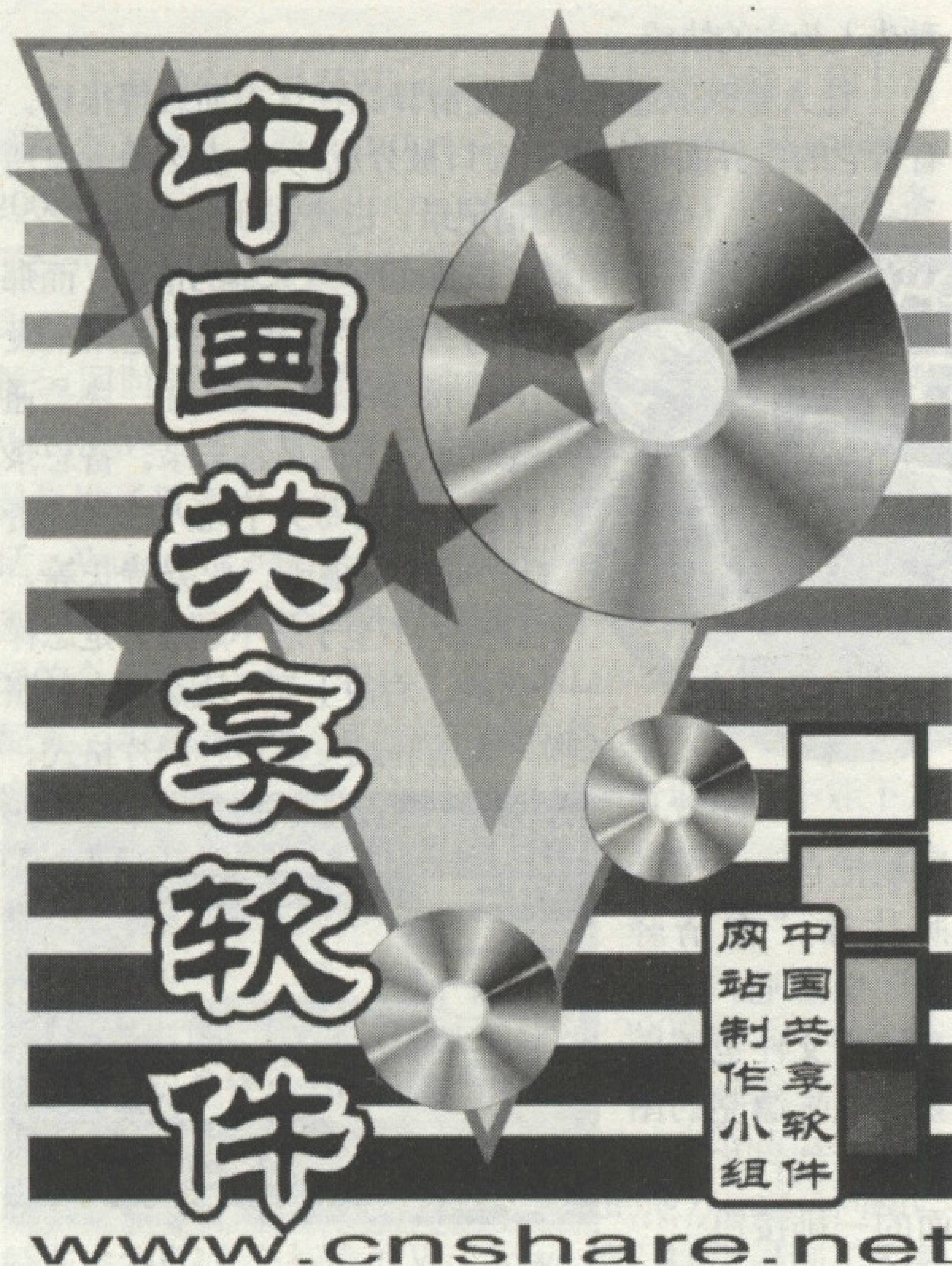
怎么样，这种紧凑而合理的布局你还满意吧？什么，看久了会生厌？不要紧，友情驿站还支持Skin功能，你可以每天给它换一套新装，这下满意了吧？在此我们看到，从Winamp到微型浏览器NeoPlanet，包括我们的友情驿站，Skin技术真是无处不在，看来人的本性还是喜新厌旧的啊。

功夫篇

光看面子自然是不够的，只有身怀真功夫才能得到最后的胜利，那咱们的友情驿站身手到底如何呢？哈哈，毫不夸张地讲，友情驿站真乃通信录软件中的东方不败（只是指功夫方面，绝无其它意思，不满者先别扔烂番茄，请继续往下看）。

作为一款通信录软件，一般的本职工作如添加删除电话号码、通信地址、相片、图形等等自不必多说，两位"友情能人"都一样地能干，但要说到功能的完备、服务的周到，那友情驿站可就要长笑三声了。让我们来看看友情驿站的众多实用功能：

1.支持插入声音文件。这可是一项重要的革命性功能，想想看，你可以把朋友的问候语放在记录中，再加上照片，这样既能看到朋友的"英"容笑貌，又能随时听到他的声音，岂不妙哉？更夸张的是，友情驿（下转26页）



呵呵，我们是中国共享软件网站的CoCo和幽灵，当大家拿到这一期《大众软件》时应该已经过完了这个春节，在这里CoCo就给大家拜个晚年，祝大家春节快乐，有空多逛逛我们的网站。最近在网上闲逛，发现一些优秀的国产共享软件也开始国际化，在SoftSeek（http://www.softseek.com）已经能看到JetCar，ZDNet（http://www.zdnet.com）上也出现了MiniAmp的身影，这些都是很值得高兴的现象。

网络的发展使下载工具成了人们必不可少的软件之一，但现在的下载软件却总是在下载的连接数和任务数上做文章，殊不知进程数固然会影响下载速度，但整个网络以及Modem的速度却限制了下载的能量，即使开1000个进程，用的还是56K的猫，这么多进程还有什么意义呢？更何况为了对付这种疯狂的下载行为，各大软件下载站点均取消了多进程连接，比如我们Cnshare的服务器，就只允许3个进程同时下载。而像国外下载软件中的大哥大GetRight会自动寻找速度最快的镜像站点，而且可在服务器超时时自动转到其它Server来下载。其实国内很多网站如金山、海阔天空以及华军等都有很多镜像站点，为什么国产下载软件不做一些这样的功能呢？在下就经常在海阔天空中面对数个镜像站点不知该选哪一个下载，这时如果有GetRight就好了，但是我不想装啊，我希望国产软件有这个功能。

另一款国产下载工具——网络蚊子

版本：1.0 beta 3.5

大小：380k

性质：免费

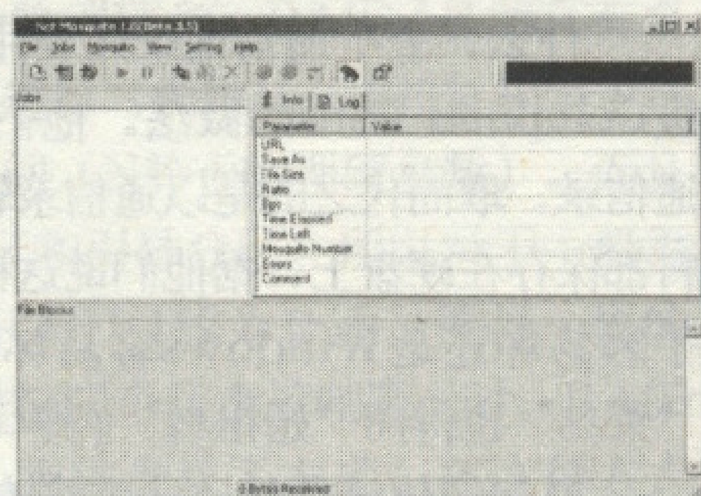
类型：上传下载

评价：★★★

作者：顾海东

主页：http://lightning.prohosting.com/~guhd/

下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_net/mosquito10beta35.zip



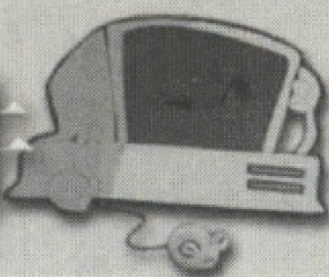
以动物来命名的软件实在是太多了，蚂蚁（NetAnts）、兔子（Magic Set）、狐狸（FoxMail）等等，现在又添加了一个新的成员——蚊子（感觉怎么有点那个啊:()。它的界面类似于网络吸血鬼，但操作上和网络蚂蚁一样，感觉还是比较方便的。

软件还是着重于在进程数上做文章，但除了强调进程数外，在运行过程中还可随意停止或运行每个蚊子的下载，并可增加或减少蚊子个数而不需停止任务，这是该软件新创的功能。在下载过程中觉得速度很慢时，不需停止，直接加入进程即可；但如感觉到进程一多，系统资源有些接近崩溃，可以马上停止一些进程而不会终止下载。还有一个挺实用的功能，就是软件可以根据文件大小自动设置蚊子个数，比如200k设置一个下载进程，这样在下载时就可以不用分析连接的数目了。其它如主页面下载、代理服务器等必备功能它也都有。软件的整体稳定性应该说还是比较好的，但是这类软件的缺点就在于进程一多很容易造成系统崩溃，但愿作者能在稳定性上再多下些功夫。看了本文提供的图片，是不是也想下载一个用用呢？软件虽然还很不成熟，但我们如果能及时发现问题并提出希望的功能反馈给作者，相信软件能更加完善。国产软件需要的支持不是说在嘴上的，大家去下载、测试和分析反馈，就是对软件作者最大的鼓励。

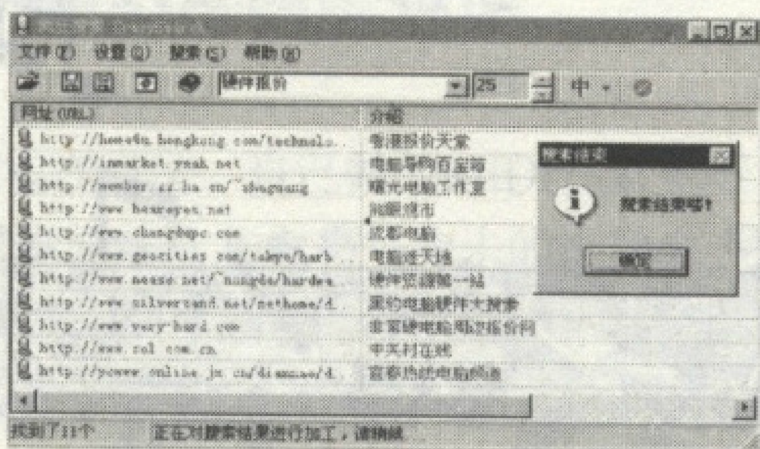
疯狂的“疯狂搜索”——Carzy Search

版本：4.0b

大小：2.2M



性质：共享
类型：信息查询
评价：★★★★
作者：蔡文隽
主页：http://www.crazysoft.com/
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_net/csv40.zip



很多人初次上网时常常在浩瀚的信息海洋中迷路，找不到方向。搜索引擎固然多，但是要找到想要的信息确实不容易，所以网上就出现了很多搜索软件，有搜索音乐的，有搜索软件的，当然最多的还是搜索主页的，市面上也有一些商业软件如“IQ搜索王”等。为什么不试试国产的Carzy Search呢？

输入关键字，软件就自动跑到各大搜索引擎站点提交查询，搜索结果很快以列表的方式在主窗口中列出。由于过滤掉了广告、Javascript以及重复链接等没用的东东，速度要明显快于以HTML方式显示结果的软件。而且列表的方式能显示很多结果，省却了翻页查找的麻烦。

“疯狂搜索”的优点还不止这些呢，所有被搜索过的关键字和搜索结果都将被保存，当然你可以手动删除。如果你填写的关键字是以前搜索过的，而相应的搜索结果还在，程序将自动调用这些历史纪录。如果你就是想重新搜索，在“设置”菜单里把“搜索历史”前面的那个勾去掉就可以了。想让朋友分享你的搜索结果，还可以把搜索结果保存为两种格式：CSR搜索文档与HTML文档。CSR搜索文档容量稍小，能直接在CrazySearch v3.0中打开；HTML文档便于用户在浏览器中浏览，也便于交流。

2M的软件功能确实不俗，如果你正为迷失在Internet中而烦恼，不如让Crazy Search来为网上冲浪导航吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。

软件作者访谈

云淡风也轻——走近云风

在游戏圈子里，云风算得上是个很有人缘也很有潜质的程序员，不少游戏公司和制作小组的人都与他有着密切的联系。早在DOS时代，他的一款小巧的文本阅读器C-View就被广大的电脑迷们所喜欢，那个时代没有Internet，只靠一张小小的软盘就流传甚广，实在是很不容易。

1979年2月5日出生的他，真名吴云洋，现就读于中南工业大学机械自动化963班。听听他的自述吧：

“自从6岁时家中增添了一台Laser-310，我今生便注定和计算机有缘。我属于那种小时聪明，长大了很笨的人。初中时借着对计算机有那么一点了解，开始搞信息学奥赛，整天把自己关在机房里玩中华学习机。人不太自觉，不老老实实钻研算法和数据结构，成天玩游戏（Apple II的游戏玩了不下几百个），玩腻了就自己写，BASIC太慢就学汇编，反正是不务正业。结果初三那年惹得家人发了不少火，最后保送重点高中没成，中考前一周拼命学习了一阵，竟刚好考入了重点高中（武汉钢铁公司第三子弟中学）。

儿时的聪明仅限于此，上了高中后学习就再没好起来。然而自己仍痴心不改地玩计算机，只要和计算机有关的什么都玩，就是不能一心一意搞竞赛（虽然这几乎是我上大学的唯一途径）。高中三年被老师逼着将编程的基本功打牢了，可就是没能拿个大奖回来。最后到了高考前一个月，因为平时成绩太差又一次保送未成，老师、家人都对我不抱希望了。我猛攻一个月，将每天在计算机前的时间减到了2小时以下，高考时竟然比平时多考了7X分，又一次恰好过关（分数仅高出重点线4分）。

自从初一第一次听说有IBM PC时，就一直梦想能够自己拥有一台，因为那样我就能自己去写梦幻中的游戏了。这个念头是如此强烈，以至于初三终于拥有了一台属于我自己的386以后，直到现在那台IBM PC仍时常出现在我的梦中。虽然现在随时可以使用高档的机器，但却越来越感到写一个好游戏的不易，尤其在玩过日新月异的现代PC-Game后就更是这样，不过我还是期待着自己梦想实现的那一天。”

也许很快云风就要去实现他多年的梦想了。已经有不少的游戏公司在做他的工作，希望他走出校园以后能去他们的公司设计程序。云风自己对此的看法是：“其实很多人有个不好的想法——当自己有能力以后，就自己开公司，而我觉得更重要的是有好的工作环境就行了，除非在别人的公司里做不了自己想做的事情了，才考虑自己搞。我的打算是找一家有良好的开发环境和合适的经济待遇的公司，能做好我想做的游戏，可能有点理想化了。……现在有很多选择，反而很矛盾，所以还不能决定毕业后的打算。但现阶段我的目标是把在八爪鱼参与制作的游戏写好，至少要接近Diablo II的引擎水平。”

主流音频格式之挪移大法

北京　汤楠

前言

现在的电脑越来越让人搞不懂，光是一个音乐文件，天晓得是谁弄出好几十口子的文件格式。但如此之多的音频格式却没有一个能做到十全十美。在运用中我们当然要去其糟粕，取其精华，根据不同需要用不同的音频文件格式，则各种格式之间的相互转换便显得尤为重要了。不过在转换之前，我们先要来了解一下各种音频格式的含义。

MP3：这是一种音频压缩技术，它以……（下去！嗦一句，MP3是MPEG-1 Layer3的缩写，可不是MPEG-3哦。

RA：RealAudio公司的拳头产品，如今已变为网上在线收听的事实标准。它可将音频文件大大压缩，然后以20kbps左右的速率实时播放。至于压缩后的效果嘛，反正大部分网上实时广播的忠实听众已经接受了。

VQF：它是YAMAHA公司购买NTT公司的技术开发出的一种音频格式。其优势在于压缩比很大时声音的失真程度却较小，虽然现在还不像MP3那样流行，但它的潜力不可低估。

WAV：微软（哪儿都有它的事）的标准声音格式。实际上WAVE FORM（简称WAV）是微软流行的资源文件交换格式（RIFF的子集），这就是为什么在某些声音编辑软件中可以看到WAVE FORM格式与RIFF格式选项被分在一起的原因。WAVE文件可以被存为立体声或单声道，8位或16位音响文件，同时它的采样频率也可进行调整。由于WAVE文件是以声音的波形进行存储的，体积奇大，所以在大多数情况下应把它转换为其它格式。

MIDI：乐器数字接口（Musical Instrument Digital Interface）的缩写，其实质是一个通过电缆将电子音乐设备连接起来的协议，通过它向有关设备传送数字化的命令。MIDI技术的优点是显而易见的，它可大量节约存储空间，比如一首30分钟的MIDI音乐只要200k，而WAVE则要占几百兆。但它的缺点同样明显——声音的播放质量过于依赖硬件设备。MIDI又分为两种格式：MIDI Format 0与MIDI Format 1。尽管MIDI 1要比MIDI 0更复杂，并可容纳更多信息，但其通用性不好，因此大家一般还是用MIDI 0格式作为标准的MIDI文件存储格式。

RMI：这是另一种MIDI格式，它也分为RIFF MIDI Format 0和RIFF MIDI Format 1两种。这里的RIFF是Resource Interchange File Format（资源交换文件格式）的缩写。

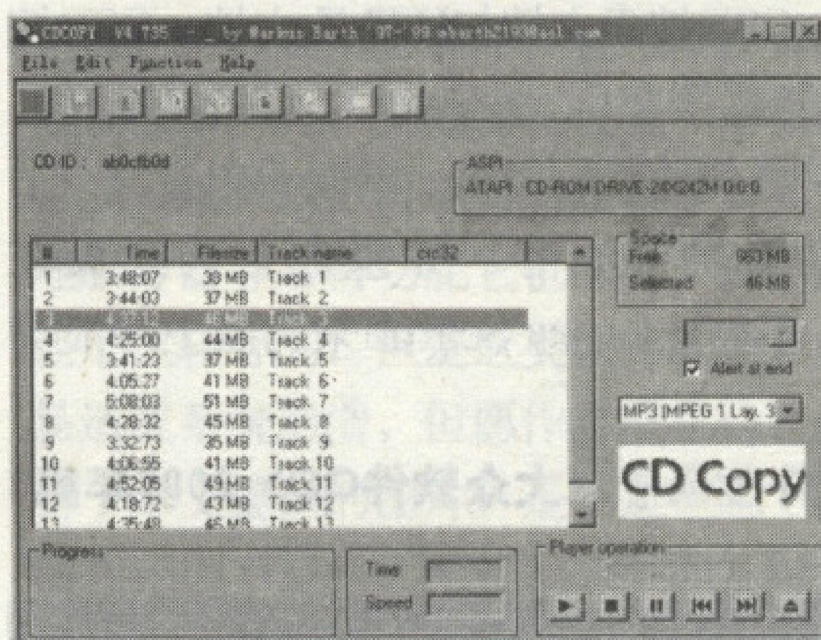
CD-DA：最常见的CD音轨格式，在CD机和电脑上都能正常播放。

CD-XA：它是CD Extra的缩写。这种格式的CD前面是一个或多个CD-DA音轨，最后一轨存放数据。CD-XA格式的CD不仅可以在CD机及光驱上正常播放音乐，其数据部分也可像正常数据CD一样存取，很方便哦。

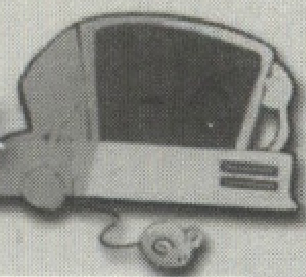
其实伴随着如此之多的音频文件格式的横空出世，目前已经有许多经典的转换工具了，像MP3 Producer Pro、SoundVQ Encoder、Real Producer G2等等，但它们往往只能提供两三种文件格式之间的互换，经常是几个软件要“齐心协力”才能达到你的目的，那么有没有一种“全能型”的软件呢？

一、一般格式之间的转化

CD COPY着实让我吃了一惊，它可将CD音轨直接变为WAV、RAW、AU、MP2、MP3、VQF、RA、AAC、WMA等格式，除此之外它还提供了WAV→MP3，MP3、VQF、WMA→WAV的转换，如果你的电脑里有相应的编码解码器，更可实现MP2、MP3→RA、VQF、WMA的转换。比尔·盖茨得知此事后都快哭了，紧急下令在Win98的后续产品Millennium中捆绑类似软件，挤掉CD COPY。



呵呵，玩笑归玩笑，下面我们来看一下实际操作。先将一张音乐CD放入光驱，CD COPY下面的大白框立即读出了CD的数据，你可以选中你要转换的那一轨，按右下角的播放键先预听一下，确认无误后就可以选择右面



的下拉框选择转换的格式（未注册版不能转换成RA），几分钟后新的音频文件就自动生成了。另外，Function菜单中的Compress这项可以选择一个MP3、VQF或WMA文件解压成WAV，而Convert MPX to一项可将MP2或MP3直接变成RA、VQF或是WMA（最后一项需相应的编码解码器支持才可实现）。

二、特殊格式之间的转化

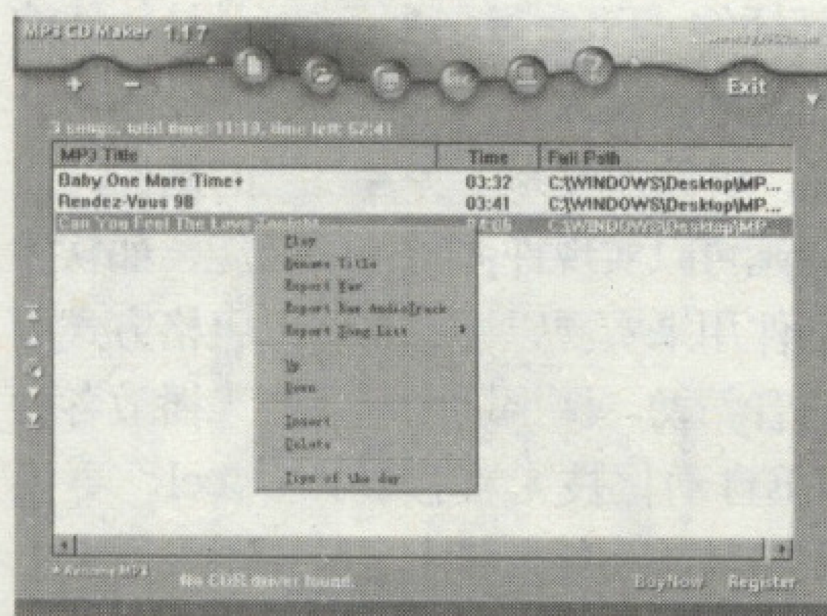
MIDI→WAV

MIDI这个小东东实在没准。自己做的MIDI在家里听自我感觉还算良好，但拿到装有其它型号声卡的电脑上一听，简直不堪入耳。所以，想在朋友面前炫耀一下自己做的MIDI，还是将它先转成WAV，再转成MP3吧。有许多小软件都可以实现MIDI→WAV的转换，但其实你的声卡就可以胜任这项任务，何必再另装软件呢？

首先要确定声卡支持全双工，将Line OUT端口与Line IN端口连接在一起，然后录音。如果你用的是比较高级的声卡（如Sound Blaster Live!），那就更方便了，只需双击任务栏的系统调音台（右下角的小喇叭），按"选项"—"属性"—"录音"—"确定"，在MIDI下打勾，然后在播放MIDI的同时用任何录音软件（如Windows自带的录音机）录音，WAV文件就自动生成了。

WAV→CD-DA

你一定有过这样的经历：带着好几张CD出去旅游（因为爱听的歌不在一张碟上，只好全带着），路上要手动换盘不说（Discman可没有带三碟连放的），不小心还容易划伤盘片，简直狼狈不堪。那么想没想过将自己爱听的音乐刻在一张盘上？那就要将WAV转刻成CD音轨。这类软件很多，我就用Easy CD Creator来举个例子，烧制一张音乐大碟。嗯，这张世界上独一无二的CD就叫Favorite of Mine吧。



首先将空CD塞入刻录机，从文件菜单中选"新CD版面"，然后选择"音频CD版面"标签，将你喜欢的WAV文件拖放到音频CD版面中，再双击"音频CD版面"中的曲目键入曲名，最后选择"制作CD"，对刻录过程做完设置后按"确定"。过不了一会儿，由你单独制作、策化、录音、设计的音乐CD就大功告成了。马上播放，效果还不错吧？

MP3→CD-DA

这时，一位MP3Fan突然跳到台上指着Musicboy大骂："我这里全是成堆的MP3，用以上的烂方法我得将MP3全转成WAV再刻进CD，到时候黄瓜菜都凉了，你真是@=@！……"啊，这位仁兄，我话未讲完，你怎好就发脾气？坐下喝杯自来水听我继续分解。好，那么我就提前引爆这颗编号为1.17的洲际导弹：MP3 CD Maker，它史无前例地把MP3解码器与刻录软件合二为一，能把MP3直接生成音乐CD。哼，听得耳朵直流油吧？

运行MP3 CD Maker后你一定会惊叹："哇，这是软件的界面吗？简直象一篇制作精良的web页！"废话少说，点击左上角的"+"号，将MP3文件加入播放列表（在刻录前要记得在"控制面板"—"系统"—"设备管理器"—"CDROM"的属性设置中把"自动插入通告"选项关掉，软件才可正常工作），确认无误后将空的CD-R光盘塞入刻录机，按下"REC"后设置刻录速度（据小道消息透露，MP3 CD Maker刻录时是一边对MP3文件解码，一边进行刻录，这样会占用较多的系统资源。另据消息灵通人士透露，速度过高会导致刻录失败。所以大家还是用1×或2×这种蜗牛级的速度吧，慢工出细活嘛），之后按下"Record"。在经过漫长的等待之后，这张流金泛银的精选集便正式面世了（未注册版一次最多只能将4首MP3刻录成音乐CD，要想多刻几首，就只能麻烦你关闭再重新运行喽，谁让咱没交29.95美元的注册费呢）。

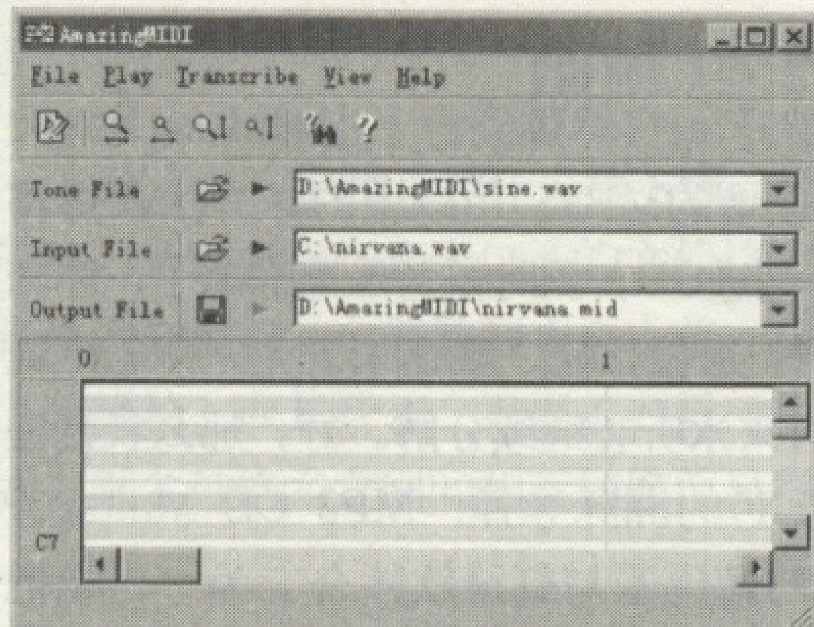
MP3 CD Maker的功能可不止刻录这一项哦。在播放列表中选中一个MP3文件按下鼠标右键，Export WAV和Export RAW Audio Track项可以分别将MP3转换成WAV和RAW，而在Export Song List选项中可选择生成Winamp或是Sonique的曲目表M3U与PLS。真是软件虽小，功能俱全。

WAV→MIDI

啥，WAV变成MIDI，没听说过吧？现在就有一款叫做Amazing的软件可以实现这个"壮举"。

Amazing在E文中有令人惊异的意思，用过这个软件也确实能令人惊异一下。例如有时你的大脑中突然闪过一个很棒的旋律，怎样既迅速又准确地把这个来得快跑得更快的小东东记下来呢？我想对着麦克风哼哼一遍是最棒的了。之后保存成16位立体声，44.1kHz采样频率的WAV文件（记住，一定要存成这种标准WAV格式），等有空时再将此WAV文件转成MIDI，然后开始你的音乐创作，我想这是这个软件的最好用途了。至于那些较复杂的WAV文件，Amazing就显得力不从心了。

具体的操作很简单，进入Amazing，有3个很重要的



选择窗口：Tone File、Input File和Output File。Tone File称为音调文件，它决定着软件新生成的MIDI文件的音调高低，Amazing自带了几个音调文件，随便选一个就行，反正生成的MIDI用音序软件改一下高低也很方便；Input File也就是你要转换的那个WAV文件（别和Tone File的WAV文件搞混哦，否则就猴吃麻花了）；Output File是新生成的MIDI文件，在这里可以更改路径和文件名。3个File都选好之后按下"Transcribe"设置转换参数。Minimum Analysis（最小分析值）可从-70调到-40，Minimum Relative（最小比较值）可从-40调到-10，我建议大家将这两项都调到最大，也就是把水平滑块推到最右边，这样可以使生成的MIDI音乐更突出主音，杂音更少。而下面的两项Minimum Note（音符最小值）、Spectrum Analysis（光谱分析）及Manual Pitch Adjustment（手动音调调节器）的作用并不明显。最后一项是Program Number，实际上就是一个标准的GM音色表，用来选择生成的MIDI用哪种音色。一切搞定后按"Start"，新的MIDI就自动播放出来了，很方便吧?

尾声

以上总结了几种主流音频格式相互转化的方法，但当你要转换某个文件时，操作的次序也很重要。例如要将自己制作的一首MIDI刻进CD，可以选MIDI→WAV→CD音轨或MIDI→WAV→MP3→CD音轨两种方法。一般来说，转换次数越多，最终的音乐离原始的音乐差距也会越多，所以选择简捷的转换方法就显得非常重要了。另外，在文件转换时不要运行其它任何程序，否则会导致文件转换中的错误甚至造成系统死机。

其实关于音乐文件的转换还有许多内容，但小弟也不是什么专家，也许有许多没说到甚至说错的地方，大家可以到http://www.NewAgeMIDI.hongnet.com或http://NewAgeMIDI.yeah.net去"游行示威"（想"歌颂"我几句的同志当然我也不拦你），另外上文提到的软件也可以到上述网址下载。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。

（上接21页）站竟然支持MP3，还能将WAV转成MP3，真是考虑周到啊！（大家鼓掌！）

2.支持拖放各种多媒体动画文件。若你有AVI、DAT、MOV等格式的动画文件，可以直接拖到友情驿站的媒体播放按钮上来观看，这样一来使得友情驿站变成了一个支持多种文件格式的媒体播放器^_^。顺便说一下，声音、图形、文档等都能拖放，只要拉到相应的窗口中就行了。

3.支持网络功能。友情驿站可直接调用Modem拨号连接到Internet上，使你可以快速地将数据发给亲友，爽吧？目前版本支持自动登录Web和自动发送E-mail。

4.支持高级模糊搜索。你可以在一大堆记录中以姓名、电话号码、地址、备忘录等为关键字进行查找，或输入不完全信息来进行模糊查找，旨在帮你以最快的速度找到所需信息。

5.提供双重误删除保护。在友情驿站中被删除的记录会放在"可回收页码"中，以便回收。而被真正清空的数据也会放进Windows的回收站中，为你提供两把铁锁来锁住重要信息，再也不怕误删除了。

6.数据存储多样化。想要备份数据库，自然要用到"导出"命令，而友情驿站的导出能力竟是出奇的强大。你可以直接存为DBF、TXT、CVS等格式，更可存为Excel、Lotus 1-2-3的表格文件供这些软件调用。更为难得的是，这样的格式转换竟是双向的，即友情驿站可直接导入这些文件中的数据！太神奇了，这将省掉多少麻烦呀!

7.支持调用外部插件（Plug-ins）。这可是该软件的重头戏呀，子夜工作室的开发人员在帮助文档中公开了全部的外接API函数库，供编程爱好者开发自己的插件。通过调用插件，友情驿站可以实现许多特殊的功能，如软件中已经集成了一些插件用来实现以下效果：以表格方式浏览数据、提供在线语音帮助、调用媒体播放器来播放各种多媒体文件、以OLE自动化技术直接导入Excel、更换Skin……现在知道友情驿站为什么强大了吧？很大程度上这是靠它的开放式插件系统，各位软件开发者是不是也应该得到点启发呢?

大家看到了吧？友情驿站的功夫有多强！真不愧为"驿站"。想想友情强档吧，是不是觉得我们的新贵要更胜一筹呢？（个人意见，众位"强档"迷们大可不以为然）想来想去，友情驿站唯一的缺点就是软件太大了，完全版下载文件竟然有9兆！（呜呜呜……我的网费……）希望开发者能注意一下这个问题。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。

在春天来临的季节，我们终于有了属于自己的网站：http://www.superr.net，我们已经在网上期待你的到来：欢迎光临，这里有免费精品软件供你随意下载。

专业的显卡测试软件——3DMark 2000

版本：2000
类型：共享
网址：http://www.madonion.com
评价：非常专业的显卡测试软件

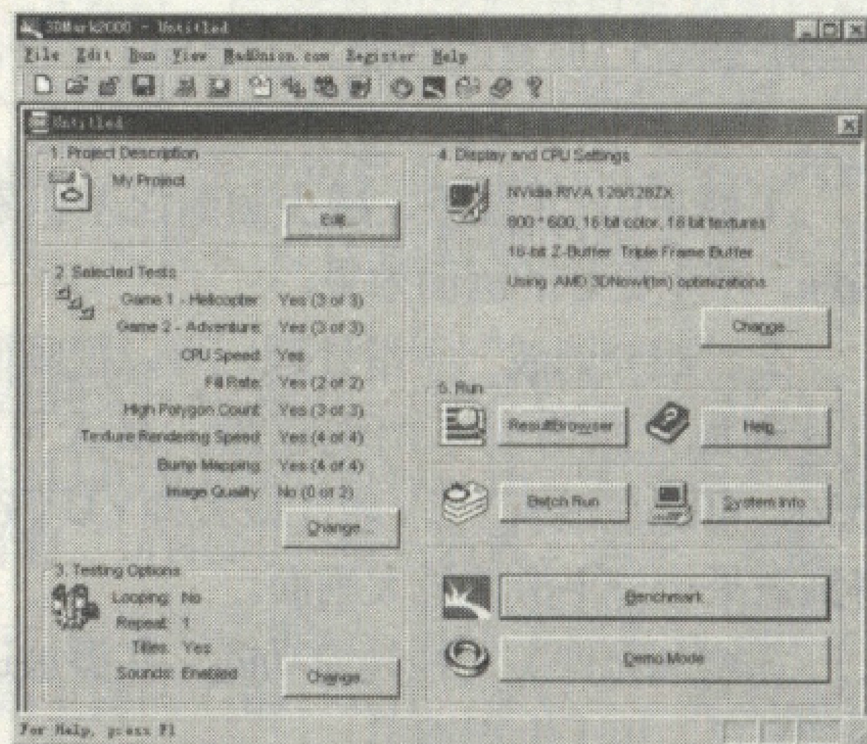
如何了解一块3D卡的好坏？与其听信广告，不如自己来测试一下。测试显卡的软件非常多，尽管3D Winbench 2000已经是个标准的测试软件，但这个3DMark 2000更热门。和3D Winbench 2000需要长达几小时的测试相比，3DMark 2000更适合个人使用，整个测试不到20分钟，而且项目也不少了。

3DMark 2000专门用来测试显卡的Direct 3D特性。老版本的3DMark 99 Max在拼命升级的显卡面前已经显得落伍了，这次的更新支持DirectX 7.0和硬件T&L测试。同时，软件界面和选项均有改进。下面是3DMark 2000的主要特点：



1.支持最新的DirectX 7.0;
2.在线数据分析;
3.为Intel和AMD的CPU进行了优化;
4.支持先进的3D特效，如环境凸凹映射;
5.随意选择分辨率、色深、纹理色深、Buffer模式和Z-buffer模式。

Demo是3DMark的特色，如果你不知道测试到底是什么，建议你先看看Demo片断。制作公司宣称该Demo足以让任何CPU和显卡达到极限，它让你体验到：原来测试也是这么好玩。



3DMark 2000现在更像个共享软件，只有支付29.99美元购买了Pro版，才能获得更多的功能。Pro版除了增加批量测试和图像品质测试的功能外，还能使用到ResultBrowser 2000。ResultBrowser 2000是个显示测试结果的专用软件，让你对测试所得的每一个项目进行分析及评测，而且还能把显卡所生成的影像拍下来，与基准的图片进行比较，该软件甚至还能生成一个比较用的图表。

3DMark 2000推荐运行条件：300MHz的CPU、1999年推出的显示卡、64MB内存、DirectX 7.0。3DMark 2000不能在Windows NT 4.0下运行，但可以在Windows 2000下运行，这估计与DirectX的版本有关。

试用新超级解霸

版本：吉林.01测试版
类型：试用
网址：http://www.herosoft.com
评价：除了DVD，其它都较好

我已经不是第一次看到商家在帮别人装都装超级解霸，这与超级解霸的自动播放功能有关，有了它，只要把光盘塞入光驱，电脑就会自动播放，对于初学者来说，真是太适合了。

做了多年的VCD，超级解霸又准备好播放DVD的功能。它在播放我硬盘中007-明日帝国DVD片断时，效果



还算可以，但仍然比PowerDVD要差，毕竟PowerDVD已经是老牌的DVD播放软件，看来超级解霸仍需努力。

此次的吉林.01测试版到底都有些什么改进呢？除继承超级解霸5.5原有的功能，还增加了一些新功能：

1.修正IDCT误差，减少画面误差积累导致的周期性闪烁，产生更好的画面效果。

2."四分滤波"平滑处理，可以把画面水平和垂直方向分别放大四倍而不出现锯齿，最大可放大到2048×1536，可以在没有YUV硬件或关掉YUV硬件的计算机上得到效果十分平滑的放大画面。

3.增加允许关闭视频窗功能，在播放进行时可以关掉视频窗口，用于电视输出。

4.超级解霸将实现插件化，各种功能使用插件来完成，支持音频插件包括流行的可视音乐插件。

5.支持多达16个显示器，支持多个显示器组成显示墙，每个显示器显示一部分，共同完成一幅整体画面。

豪杰超级解霸已经支持插件技术，在超级MP3播放器中，就可以使用音频插件和界面插件。界面方面有个完全模仿Winamp的界面，如果不仔细看，还真以为是Winmp哦，还有带动感的声音插件，但它们都较粗糙。如果不满意这些界面，你也可以创造属于自己的界面，此版本中已经包括一个界面编辑器，只是操作起来并不容易。我倒是很喜欢它的换背景图案功能，既简单又能让软件焕然一新。

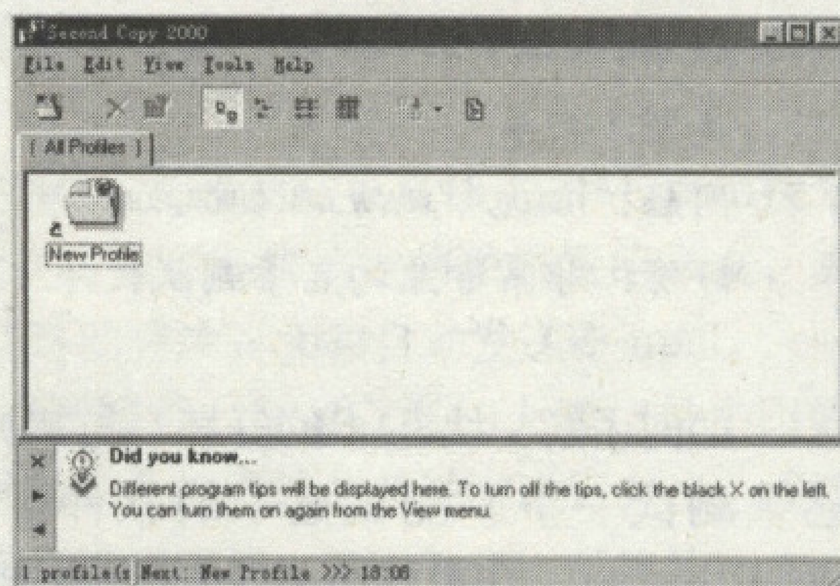
每天备份最重要

版本：2000
类型：共享
网址：http://www.centered.com
评价：有了它，备份工作确实变得更轻松

每天的备份工作是如此累人，总是在重复拷贝，而Second Copy 2000是专业的备份软件，它能大大减轻你的负担。该软件采用了任务制执行方式，要拷贝请先将所有要用到的东西填写好，然后把备份工作忘记吧，以后的一切就由它来帮你搞定。

大多数备份工作都是拷贝特定的文件、文件夹，所以只要设定好，软件会按你的意愿完成工作。在Second Copy 2000中，创建一个任务它就可以生效了。刚开始它会复制你全部的文件，下次就将仅仅更新改变过的文件。

使用方法：按下工具栏第一个图标或在"File"菜单下选择"New Profile"，就会看到Second Copy 2000的任务生成向导，选择"Express Setup"为整个目录拷贝，而"Custom Setup"可以任意组合拷贝条件，一般来说用"Express Setup"就可以啦。



接着输入需要拷贝的文件夹和新存放的文件夹，再下来是你打算什么时候拷贝，看清楚里面的选项，

Manual	手工运行
Every few minutes	按指定的分钟
Every few hours	按指定的小时
Every few days	按指定的天

默认是每2小时拷贝一次，如果需要在开、关机时拷贝，那么要把Startup和Shutdown打上勾，最后给这个任务起个名字就结束了。

和其它拷贝软件不同，如果你偶尔才拷贝一次，绝对体会不到Second Copy 2000的好处，光是制作任务文件就可能比实际拷贝的时间还长。只有经常的拷贝，Second Copy2000才能发挥功效。

3721极品飞猫

版本：V1.0 Beta
类型：免费
网址：http://www.3721.net
评价：样子漂亮、功能齐全的Modem优化软件

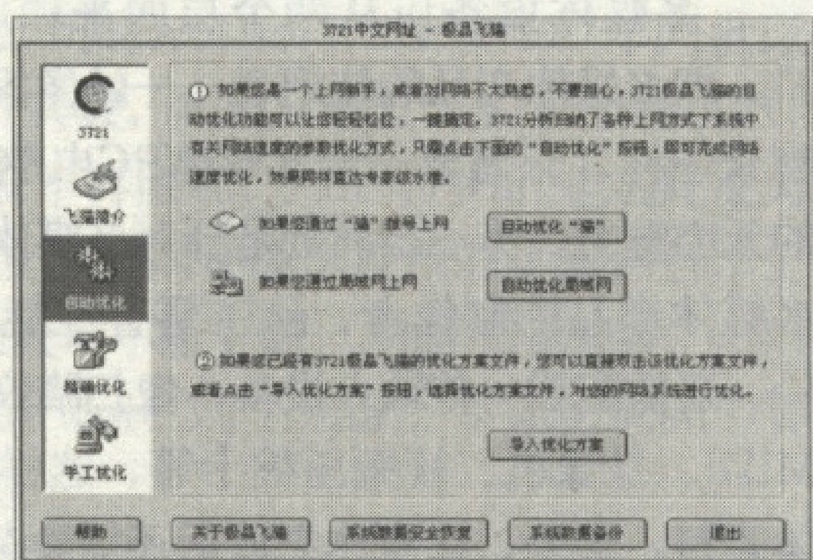
一个号称能将你的"猫"提速30%到40%的工具，而且整个过程十分简单。和以往的软件相比，不管是界面还是功能，极品飞猫都是最好的。

3721极品飞猫集已有Modem优化软件之精华，最大限度地优化系统各项网络参数设置，充分挖掘"猫"的潜力。它支持28.8K/33.6K/56K Modem、ISDN、Cable

Modem、DSL、卫星传输及局域网等各种上网方式。

极品飞猫同时提供傻瓜和专业的优化方法。上网新手只需按一键就能自动完成优化，如果你自认是专家级用户，还可以对系统参数设置进行全面手工优化，从而达到更为理想的优化效果。

极品飞猫还可以将软件设置的优化数据导出为文件，这样就可以通过电子邮件、网上下载等多种方式与你的朋友及他人分享优化心得。通过独特的系统数据备份及安全恢复功能，你可以安全地对各种系统参数设置进行修改、保存和恢复，并随时恢复到前一次优化、软件运行前或Windows的缺省状态。



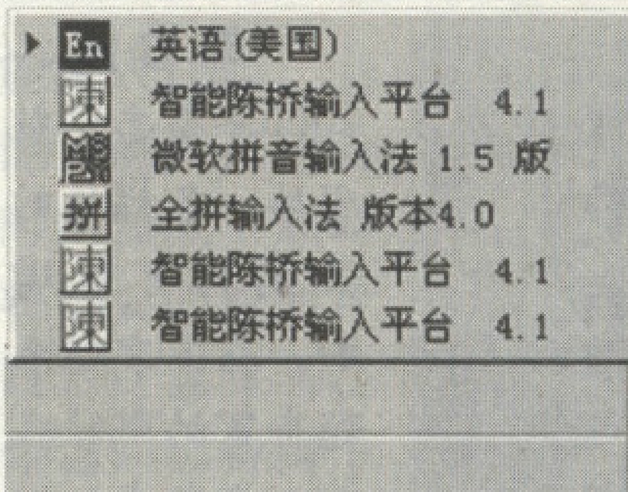
在这里我要提一点，大多数优化软件都把MTU由原来的1500修改为576，但有些时候是不对的。在网络速度快时，应该是1500好于576，而576只有在网络拥挤时才适用。

精装技巧：以一变三的输入法

Win98的输入法管理并不好，连个起码的任意排序功能都没有，而且用热键启动输入的顺序都不同：按下Ctrl+空格，输入法出现的顺序是从上到下；若按Ctrl+Shift，则顺序是从下到上。你可能会想到：保证自己最常用的输入法按一次键就能得到，但很多时候做不到，一会按Ctrl+空格，一会又是Ctrl+Shift，除非你强迫自己记住只能按其中一个热键。

最好的解决方法是把输入法同时放到最上面及最下面，不管按什么热键，都能得到你想要的输入法。但控制面板"输入法"属性的"添加"不会让你这么做，它只给每个输入法一个位置，而不能身兼两职。经过我的努力，终于找到了解决方法，就是修改注册表。记住，这个方法可是我全球首创的哟。

在开始菜单选择"运行"，输入"Regedit"，然后打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layouts，里面有很多内容，每个输入法都被分配到一个ID号，你要一个个地进入才能找到你想要增加的输入法。推荐你从"E0010804"号码开始往下找，找到以后，对着左边的"Keyboard Layouts"按鼠标右键，选择"新建"的"主键"，主键的名字你看看上面排下来到第几个了。比如智能五笔是最后一个，它的主键是"E0200804"，那么你可用"E0210804"作为新主键名，以后类推。



做好后，按照你想要增加的输入法里面的东西拷贝一份过来，比如把智能五笔拷贝的话，先进入原来的"E0200804"部分，里面有三个字符串值：IME file、layout file、layout text，你需要把这些内容复制到你新做的那边。进入新做的"E0210804"，按鼠标右键，新建三个"字符串值"，名字分别取为上面三个名字，内容从原来的抄过来，完毕。记住你新建的输入法ID是"E0210804"。

再到注册表的另一个地方：HKEY_CURRENT_USER\Keyboard Layout\preload，你会看到很多顺序号，再用鼠标对着"preload"按下右键，选择"新建"的"主键"，名字是按顺序排的，如果前面是8，那么这里就叫9，进入新主键的右键，双击"默认"，把前面的新输入法ID号"E0210804"填进去就大功告成了。如果你想把它放在前面，可与前面的输入法ID号对换即可，最后重新启动看看结果吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。

（上接57页）

的属性，象图二那样，在Controller Type里选择PSX Left Analog或PSX Right Analog。

这时我们可以看到跳舞毯的上、下、左、右已经可以同时踩下了，分别对应13、14、15、16四键（如图三），至此"游戏控制器"中的修改已经全部完成。



图五

下面需要更改bleem!的手柄控制，大家原来的设置一定是与图四一样的，由于bleem!中按钮是从0开始的，我们应把它更改为图五所示，使其上、下、左、右四键分别对应按钮12、14、13、15。

好了，大功告成了，大家如果还有什么问题的话可以发妹儿到我的信箱gfugf@wx88.net，现在让我们一起跳起来吧!

幻彩多媒体

宇风多媒体工作室

编者按：2000年杂志扩版以后，各栏目的页码均有所增加，在内容越来越丰富的同时我们也在思考如何不断拓展杂志的涵盖面，带给广大读者更多更实用的知识。这次我们与宇风多媒体网站合作开设的“幻彩多媒体”专栏就是这样的尝试之一，大家看了以后有什么意见和建议，欢迎及时与我们联系。

开栏的话：

大家好！我们是宇风多媒体工作室，很高兴能在《大众软件》上与各位交流。第一次见面，先作个自我介绍：宇风多媒体工作室是随互联网的迅速发展而产生的网站，本站的特色是为多媒体创作导航，以实用为本，从建立专业多媒体工作室的角度全面介绍多媒体制作的各个层面。宇风多媒体工作室创立不久就脱颖而出，成为国内访问率最高的多媒体站点之一。由于多媒体技术发展迅猛，特别是网上多媒体将很快流行，我们会继续致力于多媒体技术的推广，让更多的朋友了解乃至加入这一新兴的行业。

在宇风多媒体工作室网站刚满周岁之际，有幸受到《大众软件》的邀请。能出现在这家著名的刊物中，为大家主持新增的多媒体专栏是我们的荣幸，让我们共同努力将此栏目办好，也欢迎各位访问我们的站点，与我们交流，一起漫游在多媒体世界。在第一期的栏目中，让我们首先来了解一下有关多媒体的一些基本知识。

什么是多媒体？

其实从字面上就可以基本明白它的意思,就是由多种媒体组成。它包容了我们所见过的报刊、画册、广播、电影等，并具有自身的特性——交互性。那为什么有许多人一直试着要为多媒体下定义，但却各有不同呢？这正是多媒体的特色，因为它包含无限的创作空间，只要是能传播信息，任何媒体资源都可以加入系统中，所以多媒体是汇集了文字、图形、动画、视频、声音以及特殊效果的系统。它的重要性不亚于早期的造纸及印刷术，是现代传媒的一场革命，它不仅改变了我们学习和理解问题的方式，而且还改变了我们传播信息的方式。

何为多媒体设备？

多媒体设备应从两个层面来谈：一是面向普通用户，即多媒体产品的使用者——就像报刊的读者、电视的观众一样，只需要一台多媒体PC电脑，就可感受多媒体的无穷魅力。另一层面则是针对多媒体的设计人员，作为多媒体产品的制作者，除了要有性能较好的多媒体电脑外，还需配置一些输入设备，像扫瞄仪、音响、麦克风、MIDI、录像机、视频压缩卡等，这样才能处理各种多媒体资料。另外，在制作完成后还需要刻录机、MO这类的输出设备。当然，制作多媒体并不是非得将每种设备都配齐，特别是对初学多媒体制作的朋友，有一台性能不错的多媒体PC电脑就行了。

多媒体的未来

传统媒体因为和电脑的结合而变得闪耀夺目，多媒体则是一颗刚刚升起的新星，其发展前途一片光明。可以肯定：在今后的生活中，数字信息的数量将急剧增加，质量上也会大有改善。多媒体正在迅速地以意想不到的方式进入生活的多个方面，但大的趋势是各个方面都将朝着技术综合的方向发展，这其中包括CD-ROM、国际互联网和交互电视，这种综合是一场广泛革命的核心，它不仅影响着信息的包装方式和我们如何运用这些信息，而且将改变我们获取信息的方式。多媒体制作将是结合多方面人才的一种技术，相信在各方人力加入多媒体行列之后，它一定会给世界带来另一片天空。

多媒体制作

要想从事多媒体制作，最重要的就是知道该用什么软件及如何使用，因为解决设备问题只需要很短的时间，而能达到熟练地开发多媒体产品的阶段则需较长的时间。

多媒体制作所涉及的面很广，为了帮助大家更清楚地了解日新月异的多媒体技术，我们将分五个栏目进行介绍，并将逐步介绍主流软件及其使用。

一、多媒体编辑

就是用多媒体编辑软件将文本、图像、动画、视频、声音等元素组合在一起,并赋予其生命力——交互功能，就可编辑成为一套完整的多媒体系统。

传统的多媒体编辑是一些编程语言，如C语言。用C语言能创造一切，包括应用软件和多媒体作品，后来出现的VC、VB也有很强的多媒体创作功能，特别是包含数据

库的多媒体，但要掌握它们可不是一件容易的事，所以现在流行的是一些功能强大的专用多媒体工具，如Authorware、Director、ToolBook、方正奥思等。下面我们先介绍多媒体业界的领导者Macromedia公司的两款多媒体开发软件。

Authorware

Macromedia公司的Authorware自1987年问世以来，获得的奖项不计其数，其面向对象、基于图标的设计方式，使多媒体开发不再困难，Authorware也因此成为世界公认领先的开发因特网和教学应用的多媒体创作工具。Authorware的版本不断更新，功能不断增强，当前的最新版本是Authorware 5.1 Attain，下面把它的主要特点作一些简要介绍。

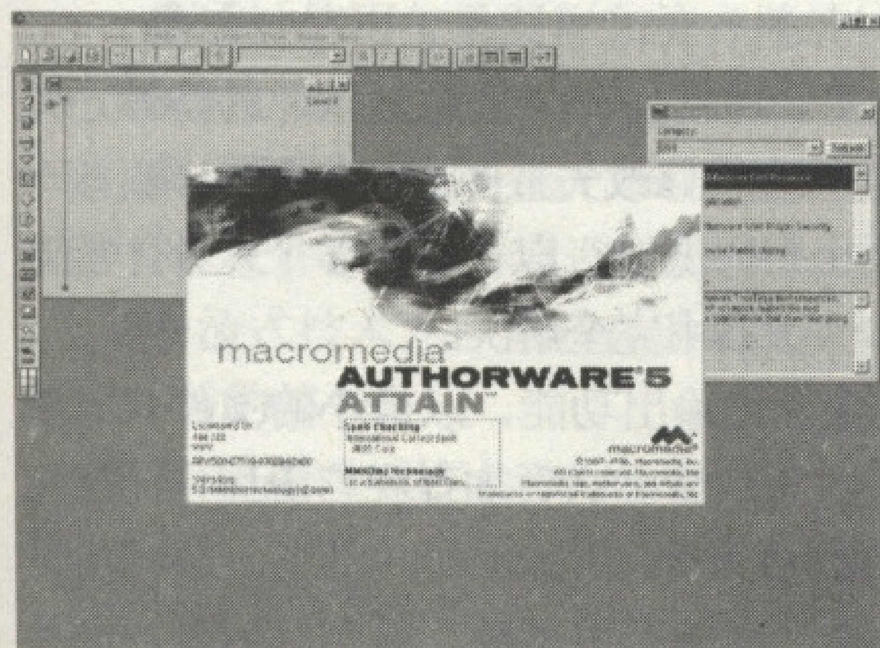
●基于图标的创作方式，创作者能够方便地看到程序设计的整个流程，并可拖动图标调整其在流程中的位置；

●支持丰富的媒体，可直接调用各种格式的文本、图片、电影、声音等文件，并将其集成为独立播放的多媒体程序；

●可以使用带阿尔法通道的图形，在画面中改变图形的透明度，可产生平滑的动画透明效果；

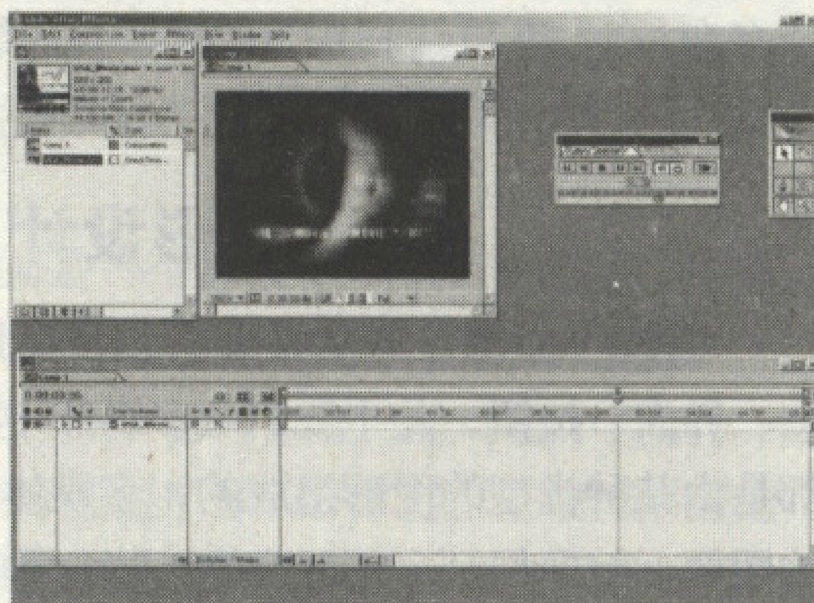
●支持Flash 4：Flash是因特网上标准的矢量图形和动画制作软件，现在Authorware 5.1可以直接使用Flash文件，并保留其小巧、自由缩放、交互等功能；

●直接支持QuickTime 4.0（因特网上最新的数字视频标准）文件，甚至QuickTime VR（虚拟现实）。使用QuickTime 4.0可以在Authorware内集成新的视频、音频和图形文件格式，使Authorware能调用更多种类的文件；



●智能化模块向导的运用使开发效率大大提高：Authorware预先编写好模块，提供某种功能、交互、课程结构或学习策略，开发者用鼠标把对象拖放到流程线上，就会自动弹出相应的使用指南，根据一步步提示进行操作，即可完成复杂的编程，大大加快了交互式学习应用的开发进程；

●针对因特网运用了知识流技术：知识流是一种智能流式技术，它能预测并在适当时间预先下载即将需要的应用片段，这意味着在慢速的因特网上能完全再现更丰富的媒体；



●学习情况跟踪和报告：内置的数据跟踪变量可以捕捉学生的学习进度和成绩，自动集成工业标准学习管理系统。

Director

Director是Macromedia公司的又一重型武器，可以说目前世界上最好的多媒体产品多是用Director开发的。不论是多媒体设计专家，还是教师、工程师以及艺术工作者，都会发现Director是一套非常理想的创作工具。使用Director不但可以创作多媒体教学光盘，而且可以创建活灵活现的Internet网页、多媒体的互动式简报以及制作出色的动画。现在Director已经发展到了7.0版本，功能比以前更加强大了，使用起来也更加方便了，下面同样介绍一下其主要特点。

●可以不费吹灰之力就把动画、声音、图像等多媒体元素合成到一起。如果我们只是制作线性播放的电影，那么要做的就是在舞台上排好演员，然后播放即可；

●要使之具有交互功能，拖放设制好的行为就可以了，如果再精通其自带的Lingo语言，就能制作顶级多媒体——游戏了。近100个设置好的Behaviors（行为或称动作），只要拖放Behaviors就可实现交互功能。

●最多可设1000个通道，并可分别控制它们，就好像在舞台上有一千个演员在表演；

●无数量限制的演员：Director 7.0支持无限多个演员（也就是各种媒体元素，像文字、图片、动画、声音等），使用者能创作出更加多姿多彩的作品；

●强大的声音控制能力，在时间轴有两个声道，再通过Lingo语言，最多可同时控制8个声音；

●开放体系结构（MOA）允许任何一位Director开发者使用Lingo、JavaScript或C++来制作Xtras，实现对Director能力的扩展。这些整合的Xtras被用来建立新的转场效果、进行数据库的连接和对某些设备的控制等；

Director不但在多媒体的制作上独领风骚，并且在Internet网上游戏的创作上也有“一统天下”的势头。在虚拟现实创作方面，Director也有它的独到之处，国际上

许多公司已经开始利用Director中的虚拟现实技术在Internet上制作广告。

二、图形设计

创建每个多媒体项目都会包含图形元素，背景、人物、界面、按钮，几乎我们从多媒体中看到的每一个东西都是由某种类型的图形组成的，多媒体产品不能缺少直观的图像，就像报刊离不开文字一样，图形是多媒体最基本的要素。

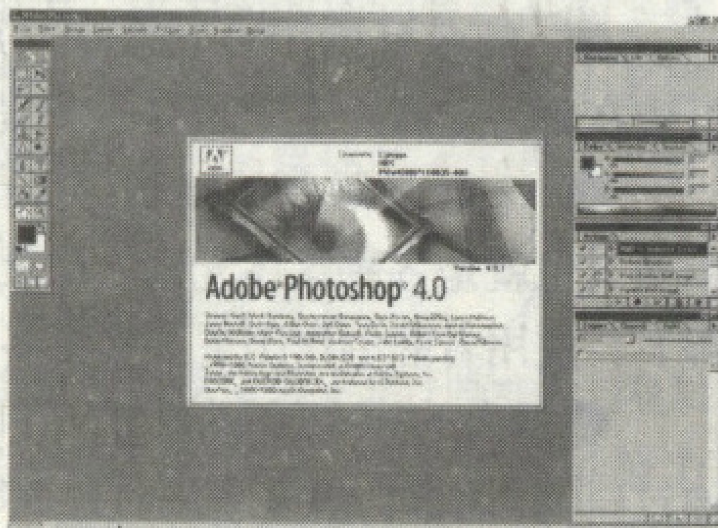
一般来说电脑图有两种主要类型：位图和矢量图。位图由像素构成，分辨率的大小决定图像的大小，低分辨率的图像放大后会模糊不清。矢量图是用数学方式绘制的曲线和其它几何体组成的图形，矢量图可随意放大而不改变清晰度。下面我们首先介绍两种位图处理软件Phoshop及Fireworks。

Adobe Photoshop

最强大的图像创作工具，用于印刷和Web图像编辑解决方案。Photoshop 5.5为最新版本，它的功能得到进一步增强，特别是为设计者提供了具有强化的Web特性并且功能强大的Adobe ImageReady 2.0。现在，不管是制作复杂的印刷图像还是设计交互式的Web图形，Photoshop 5.5都会有杰出的表现。Photoshop 5.5的主要功能：

● Photoshop 5.5和它的Web图形组件——ImageReady 2.0使用共同的命令、工具、调板和键盘快捷键，对已熟悉Photoshop的用户可迅速地熟悉并使用ImageReady;

● ImageReady 2.0中新的截分工具可以对图像进行分割，分割后可以为每个用户片段指派URL链接、ALT标签和不同的压缩设置，在ImageReady 2.0中一行代码也不用写就可制作交互式的JavaScript翻滚效果;



● Photoshop 5.5包含了全面的优化功能，可用尽可能小的文件制作最优质的Web图形，在互联网上恰到好处地实现图像质量和文件大小之间的平衡;

● 要制作出动人的GIF动画，只须在Photoshop中打开一个多图层的文件，然后在ImageReady中创建新帧或对图层进行编辑，每个图层在动画中是一个独立的对象，使用“动画”调板可预览动画和设置回放选项，使用“过渡”功能可自动创建平稳过渡;

●新的魔术橡皮擦和背景橡皮擦工具可以更直观地为图像添加透明效果，使用新的艺术历史记录画笔可以用程序化的笔触绘制图像，就像在画布上作画，这些新功能可帮助我们制作充满创造力的多媒体界面;

●历史记录调板允许制作者即刻撤消和重做多个编辑步骤，它跟踪和显示一个最近编辑步骤的完整列表，设计人员可单击列表中的任意位置，以查看这些不同阶段的步骤并在其间移动;

● Photoshop和ImageReady均支持图层效果，所以我们可以为图层快速添加自动投影、内外辉光、斜切和浮雕效果，可使用图层效果制作生动的、可继续编辑的文本、能交互的按钮等;

● Photoshop 5.5为设计生动的Web图形提供了内置的Web优化功能，它的ImageReady 2.0组件用于处理图像截分、动画、JavaScript翻滚和其它高级Web任务，在上述任一种应用程序中，单击工具箱上的“跳转到”图标可以立即将某个文件从一个程序移动到另一个程序中，在一个程序中所做的更改甚至会在另一个程序的历史记录调板中以历史记录状态加以保存，以便随时撤消和重做。

Fireworks

Fireworks是具有强大功能的Web做图工具，它并不与Photoshop竞争，而是完全针对Web，一切设计都是为了Web设计者更简便更有效地进行创作，因而很快成为最优秀的网页图形工具。Fireworks给Web设计带来的革命性变化表现在：

●集合了位图处理软件和矢量图形软件的特性，可直接编辑位图，也可直接修改矢量图形，甚至可以直接对矢量图形应用Photoshop滤镜，以往需要多个软件才能完成的工作，在Fireworks中完全解决。

●强大的图像优化输出功能，以最小的文件尺寸获得最好的图像质量，Fireworks更加直观与流程化的优化处理，使图像更吻合于Web应用;

●在矢量路径上直接应用笔触、填充、效果，而且无论哪部分，包括路径本身随时都可再编辑;

● 轻松创建JavaScript翻滚，只需做一些基本设置，Fireworks会自动产生JavaScript代码，JavaScript翻滚就是我们在一些网站上看见的，当鼠标在一个图像上移过、按下或释放鼠标时产生图像变换的效果;

● 轻松建立图像映射，Fireworks提供了完整的建立映射热区的工具和控制，只需给每个映射设置URL链接和状态说明等相关定义就可完成;

●独有的图像切割功能，更适用于网站设计，我们

不用在其它图形工具里切来切去，再东拼西凑了，Fireworks全部都能替我们完成，而且直接生成HTML；

● 拥有动画软件的功能，Fireworks引入了符号和例子概念，只需指定两端的帧，中间过程自动产生，这样做动画就非常省力；

● 与网页编辑软件特别是Dreamwave无缝集成，既可以输出完全针对Dreamwave的HTML、Dreamwave库，也可以直接在Dreamwave中调用Fireworks，使设计工作更灵活有效。

三、动画制作

高品质的多媒体作品中离不开大量的使用动画的场面，因而动画的创作也是多媒体产品必不可少的一部分。电脑动画分为二维动画与三维动画两类，下面分别作一些介绍。

二维动画

在传统的卡通动画中，美工需要绘制很多画面，而现在大量的工作可以借助电脑来完成，比如给出关键帧，中间帧就由计算机来合成，因而大大提高了工作效率。

目前能制作二维动画的软件有不少，Flash可以说是后起之秀，它已无可争议地成为最优秀的交互动画制作工具，并迅速流行起来。其最新版本Flash 4.0的主要特点如下：

●支持动画、声音以及交互功能，具有强大的多媒体编辑能力，并可直接生成主页代码；

●通过使用矢量图形和流式播放技术克服了目前网络传输速度慢的缺点；

● 基于矢量图形的Flash动画尺寸可以随意调整缩放，并且文件很少，非常适合在网络上使用；

●流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分；

● 提供透明技术和物体变形技术使创建复杂的动画更加容易，为Web动画设计者的丰富想像提供了实现手段；

另外Flash通过妙巧的设计也可制作出色的三维动画，由于Flash本身没有三维建模功能，为了做出更好的三维效果，可在Adobe Dimensions 3.0中创建三维动画，再将其导入Flash中合成。

三维动画

制作三维动画首先要创建物体和背景的三维模型，然后让这些物体在三维空间里动起来，可移动、旋转、变形、变色等，再通过三维软件内的“摄影机”去拍摄物体的运动过程，当然，还要打上灯光，最后生成栩栩如生的画面。下面简单说明制作三维动画的步骤：

制作三维动画是一个涉及范围很广的话题，从某种角度来说，三维动画的创作有点类似于雕刻、摄影、布景设计及舞台灯光的使用，你可以在三维环境中控制各种组合。光线和三维对象总是听候你的调遣，你需要的除基本技能外，就是更多的创造力和想象力。专业级的作品至少要经过三步——造型、动画和绘图。

造型就是利用三维软件在电脑上创造三维形体。一般来说，先要绘出基本的几何形体，再将它们变成需要的形状，然后通过不同的方法将它们组合在一起，从而建立复杂的形体。另一种常用的造型技术是先创造出二维轮廓，再将其拓展到三维空间。还有一种技术叫作放样技术，就是先创造出一系列二维轮廓，用来定义形体的骨架，再将几何表面附于其上，从而创造出立体图形。由于造型有一定难度，工作量又大，因此我们可以在市场上找到包罗万象的三维造型库，从自然界的小动物到宇宙飞船，应有尽有，直接调用它们可提高工作效率，也可为经验不足的新手提供方便。

动画就是使各种造型运动起来。由于电脑有非常强的运算能力，制作人员所要做的只是定义关键帧，中间帧交给计算机去完成，这就使人们可以做出与现实世界非常一致的动画。比如我们看过的好莱坞大片，很多镜头都是用电脑合成的，我们却无法分辨。

绘图包括贴图和光线控制。当我们完成这一切要给动画上色时，就会发现电脑的性能对制作三维动画有多么重要，动画一秒钟大约为30帧，合成1帧（就是一个画面）可能用几秒，也可能要几十分钟，性能不佳的电脑将无法工作。

制作三维动画需要大量时间，为了获得更高的效率，通常将一个项目分为几个部分，特别对于那些投资巨大的制作。这就使得分工协助显得非常重要，很少见到一个象样的三维动画由一位设计者独立完成。

很多三维软件是在工作站或苹果电脑上使用的。随着PC机性能的不断提高，Autodesk公司推出了3D Studio MAX，由于它是在Windows NT下运行，因而迅速成为国内的主流产品。由于3D Studio MAX的功能比较强大，并较好地适应了国内PC机用户众多的特点，被广泛运用于三维动画设计、影视广告设计、室内外装饰设计等领域，业内有句话：只有你想不到的，没有3DS MAX做不到的。也就是说用3DS MAX搞三维创作，最大的局限便是作者本人的创造力。当然，要达到熟练使用3DS MAX的程度也要花费很多精力。

（下期待续）

一天，我正吃完一个包子，出来想溜哒一下，却只见眼前一道剑光，一开始我还以为是谁在练剑呢，所以也没在意，不料血光冲天而起，神龙教追风竟然一剑将我砍死了。当时我是又惊又怒，毕竟我有近八十万的内力啊，居然有人还会杀我，真是TMD，气得我在论坛大喊大叫！被K了以后我有点心灰意冷了，只好在江湖里继续辛辛苦苦地从头练起，靠吃一个个的包子吃到十万以后，一个不小心，我的眼前又闪过了一片熟悉的剑光——我被青龙会的冷血刀K了!!!! 几天内连续的两次被K使我心灰意冷，而且月牙儿也失踪了好几天，我的心情坏到了极点。我在论坛里发了一个帖子，声称要自杀，然后跑到了冰火岛，不停的用卡拉OK浪费内力，在又被内力耗尽之后，我下线了。

没想到再回来后，看到不少人挽留的帖子，月牙儿看到了帖子也挽留我，我当然就顺水推舟……这时候，我发现巫师们在浪人身上动了手脚，开始划分等级了。我试了几次以后就发现内力很容易提升了，真不错！有了内力当然不能让我满足，我看到武当乌龙和五岳剑派龙之子都有了八级武器，也很动心，天天去光明顶上找倚天剑，但老是被最后的一个RPG命令给卡住。这时候，我发现日月神教又冒出了不少新人，有个叫灵剑的日月神教七级侠客就手持倚天剑。我上去一问，他毫无保留地告诉了我，经过了几十次的努力，我终于拿到了日月神教的八级武器倚天剑。

倚天在手，天下我有！此时的我手持八武，身怀一百五十万内力，已经属于江湖里属一属二的高手了。但还有一个人比我更高，那就是五岳剑派的龙之子，他那时候已经是九级侠客了。我当然不甘人后，整天在江湖里逛来逛去，想找个等级高的人K，但升到九级需要128点的经验，所以我就瞄准了两个目标，五岳剑派的独孤求败和青龙会的韩冰！于是，我就每天一进江湖就寻找他们，可是他们跑得很快，断线也快，怎么也K不到，真是急死我了。一天，我在聚贤庄里遇到了独孤求败，很愉快地聊了起来。我把打浪人提高内力的办法告诉了他，不过，在离开聚贤庄的时候，我也撂下了话，以后看见他，还是要杀无赦的，谁叫他是块大肥肉呢？说句实话，我把打浪人的方法告诉他也没安什么好心，其实就是想趁他打浪人的时候暗地里下黑手。过了几天，果然被我找到了机会，我趁他打浪人的时候背后一剑，夹带了四十万内力，将他一击毙命，得到了一百点的经验。哈哈哈哈，我忍不住仰天长笑，上天入地我无敌！还差28点经验我就可以真正的笑傲江湖了！

一天晚上，我看到了站在玉皇顶和人聊天的五岳剑派难得糊涂，他那时候升级升得很快，没几天已经是八级侠客了。我看他升级那么快，当然有点害怕他超过我啦。一见他在眼前，最好不过了，我抬手又是一剑，夹带上了一百万的内力，八级武器的优势在此时是显现无疑，他满满的一百五十万内力顷刻之间化为乌有，那个痛快劲，使我异常的兴奋。但没想到那个时候他就有不少的替身号，马上进行了反扑。我也算是久经江湖考验的高手，一发现有人追我，立刻断线离开了江湖。接下来，我做了在江湖的整个期间内最最最让我后悔的一件事，我发了个ICQ给天山派的天外飞仙，请他替我看看难得糊涂这家伙还在不在江湖里。说起天外飞仙，我和他在很早的时候就是朋友了。在我的印象里，他是个与世无争的隐士，一个幽雅的诗人，每次我想到他，总会在眼前浮现一副图画，白衣如雪，手持折扇，在白色的雪花中赏梅。但没想到他是如此的用心险恶，不过也许是因为当时我在江湖里太过狂傲，是他看不惯我了。他骗我说难得糊涂已经走了，于是我又一次进入了江湖，想打浪人提升内力。没想到一进江湖，背后就挨了一剑，我看到了我飞了起来，掉下了悬崖绝壁，K我的凶手名字是武当风清扬。当时我以为是难得糊涂用人K的我，直到很久很久以后，我才知道是天外飞仙用风清扬这个号K的我，绝影确实是好兄弟，他一怒之下，立刻就砍了天外飞仙，替我报了大仇。

七月份的榜评真是让日月神教露脸，我排名第一，绝影排名第三，楚天舒大师兄排名第七，箭神比绝影的经验多一点，所以排名第二。此时江湖的格局已经完全的改变了，以往的两大派，武当和大理已经很少出现高手了，而天山派和日月神教在此时崛起了，左右着整个江湖的局势。天山派人多势众，而且里面有不少女侠客，让其他阳盛阴衰的门派中人都羡慕不已。

同时，日月神教的基层力量也是兵强马壮，一开始就杀出了个灌水三人组--战神陆XX，丰臣云，陈峰。他们三人在日月神教论坛里是大灌特灌，很快就使日月神教论坛的人气超过了天山论坛，成了第一。再加上后来居上的灌水龙卷风，更使日月论坛长盛不衰。龙卷风还训练了一帮杀手，想组成杀手小队，对外宣战。对外宣传部长则是小虫，他发出了不少号称经典的帖子，大大增强了我教的声威，小猫则经常到各个教派的论坛里去舌战群雄。西门庆，豪鬼，多变郎君等则不断地在江湖里练功，想成为一代高手。更有个神教圣女--吸血鬼圣代，引起了教中众兄弟的兴趣，在教中掀起了酸风醋雨，战神陆XX更是写了八八六十四封情书，可惜就是无法打动美人的芳心!呵呵!后来，神教又来了个搞不清是男是女的灌水思念，以及女虾倩儿，大家在一个大家庭里生活得很融洽。此时的日月神教欣欣向荣，视各大派如无物。我的江湖岁月也达到一个崭新的阶段！

到了八月初的时候，大富翁排行榜的出现使我对赚钱产生了兴趣。但对于当时的赚钱方法我是一窍不通的。看到别人都赚了几万了，我手里的钱居然才几百，一时心痒，买了几十个什么剃毛器，没想到从此就被套住了，一直到今天，都没能把这剃毛器卖掉。此间，我们日月神教的势力日益壮大，为了能更加团结互助，我们召开了日月神教的第一次会议。会议里分配了各个部门的人手，选出了教主，左右光明使以及四大法王等等的职务，到了八月底的时候，发生了一件大事：就是任我行杀死'德高望重'的阳光后声望暴跌，从而被清档出局。我看了任我行发出的帖子以后，发现自己的声望也快低到了极限！想到这里，我有点心灰意冷，于是正式退出了江湖，离开了我曾经心心念念关心着的日月神教，离开了这个让我欢喜让我忧的江湖!!! 正是：不知是谁吹起谁家的笛/在寒街陌生的楼头/我把异城守成神州/在暗杀血染长街的夜/彼此都忘了江湖传说/我在城深时戊日落/ 想起我在寂寞的时分/你该会记起我/你该会想念我/我是披着发的男子/凌乱的琴

笑傲江湖之精忠报国 http://www.xajh.com



大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴

江湖岁月——九幽

一场游戏一场梦。我看着手上那根搭着的烟，看着那袅袅上升的烟雾，陷入了深深的沉思。想到了我初入江湖的那种兴奋与不安，那种憧憬和梦想，那种迷惘和恐惧，这些混合的感觉现在又一次浮现在了我的眼前。进入江湖的日子我还记得，是在六月初的时候。一天，我看到了<<家用电脑和游戏机>>里对笑傲江湖的介绍。怀着试试看的心情，我下载了那几MB的客户端，进入了江湖。

初入江湖，我只是一个什么都不懂，什么都不知道的楞头小子。见到了人，就拼命凑过去套近乎，不停地叫着大哥大姐，老爷小姐之类讨好的话，想和每一个人交朋友！但那时候我连怎么连续说话都不会，只会说一句话，再按一次谈话的按钮，连'谆谆教诲'都不知道用，真是菜得很。但是经过了不懈的努力，我终于碰到了一个愿意教我的侠客，就是748号丐帮女侠沈菲。她教了我很多江湖上的经验，使我受益非浅。在以后的日子里，我就再也没遇到过她。真是太可惜了！那时候，我还只是个日月神教的一级侠客—信徒，看到她是个二级侠客，很是羡慕。心想什么时候我也能象她那样就好了。无巧不成书，不久就让我遇到了一个鬼子，那时候我还不知道那是个NPC呢，就用了全身所有的内力打了过去，哈哈，居然把那个鬼子打死了，立刻升为二级侠客--教徒了。真是让我兴奋了好久。

一天，我和往常一样，进入了江湖，可是很奇怪，不停地遇见浪人，走上一步就遇到一次。一开始我还在不停地躲着他们，但后来遇到的多了，把我给惹火了，我一气之下见一个就杀一个，没想到打了几个小时之后，我的内力居然满了，足足有六十万啊！当时就我笑的上气不接下气，开心死我了，要知道，我以前的内力还从没达到过五万以上呢！内力一高，我就开始狂妄起来啦，出去连K了几个人，那些人的名字我也忘了，反正连升了两级，成了个四级侠客。兴奋过后我太累了，也没再打浪人补内力，就去睡觉，想第二天来再补。没想到凤凰猫头鹰把这个BUG及时告诉了巫师，我再进江湖才发现浪人很难碰到了，就算碰到了也很难打了。打了两次，我的内力只剩下一万多了，只好停下，去吃包子涨内力。可是你们想想，一个四级侠客就这点内力还想在江湖里混吗???立马我就被名捕门可爱的苍蝇K了，这次我只有到论坛里发了一通火才罢休。但不久，我又被武当的女道士假名给铆上了，她是六级侠客，内力全满的，我哪里是她的对手啊？吓得我在地图的四条边上拼命地跑了三个多小时，她居然就追了我三个多小时，气死我了！下了线以后，我再上论坛，大骂假名变态，撂下了要砍她一万刀什么的狠话。不过那时候假名和凡人两个女道姑老在冰火岛上蹲点，我是没敢造次，难道还有人嫌命长的吗？

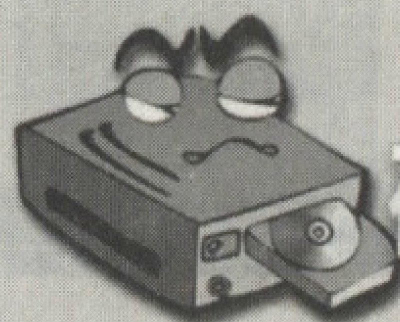
没两天，我换了个三级武器霹雳连环珠，内力也有个几万，比上不足，比下有余，江湖里晃晃，活得也不错，可惜不太敢和人聊天。不过我还是认识了501号师兄绝影，在他的引见下，我又认识了武当派的中国人，血河派的无恨，天山派的晚报无双等等高手，那时候我的武功比他们差得多了，只能躲在他们后面，对一些低等级的人下黑手。

这个时候，我接到了绝影的通知，到了聚贤庄，有幸参加了江湖里的第一次婚礼——武当乌龙和五毒彩女的婚礼。当时大家把酒言欢，其乐无穷。一会儿又听到了有关江湖第一肥肉独孤求败上线的消息，大家一窝蜂地追了过去，吓的那家伙下了线，大家又到龙门客栈抢包子吃，然后再回聚贤庄谈天说地，这是在江湖里难得的好时光啊！聚闲庄里，中国人，晚报，无双，无恨，绝影，龙儿，天外飞仙等等几乎包括了当时江湖里所有的一流好手。过了几个小时，大家慢慢的都散了。而江湖里的第一幕惨剧也发生了—当时的楚天舒师兄用了一个叫喜欢孤独的号码，一剑砍死了彩女，乌龙痛不欲生，用狮子吼自毁功力而死。正应了'好花不常开，好景不常在'这句老话。

由于我在利用浪人BUG加满内力时K过凤凰猫头鹰，所以老猫对我的印象一直不太好。这天我在江湖里闲逛时，发现了一个日月神教的新人--小猫，那时候他看到我还挺尊敬我的，叫我师兄，还写了封信给我，说请我多指教。而我刚看到他的时候还以为是猫头鹰的弟弟呢。哈哈！那时候他很喜欢在论坛里发表文章，后来认识了猫头鹰，我看他们是王八看黄豆--对了眼了，成了好朋友，难怪是猫家族。他还叫老猫帮他吃包子加内力呢！有一次我急着升级，在江湖里狂转，想找个人杀，但那时候晚上来的人不太多，我找了半天都没找到。转到冰火岛附近的时候，正好看到了小猫，我狠了狠心，追上了他，抬手就是一剑，没想到游戏规定不到每月二十号，同门不能相互攻击！当时我是不知道这个道理，稀里糊涂的，只好断了杀害同门的念头。以后每次再看到他，我都觉得有点对不起他。

由于当时江湖里大多数人内力不高，武器也没什么七八级的，所以我就凭着一把圆月弯刀和十几万内力开始在江湖里大摇大摆地K人啦。一天在天机石府，看到了个叫雪缘的女侠，一探内力，才几万，当然不客气啦，一刀下去，加了几点经验。没想到她是龙之子的老情人，龙之子不干了，发疯似的用狮子吼叫我，要和我拼命。当时他的内力比我的高，我躲在聚贤庄里不理他。后来还是乌龙帮我做的和事佬，劝住了龙之子。

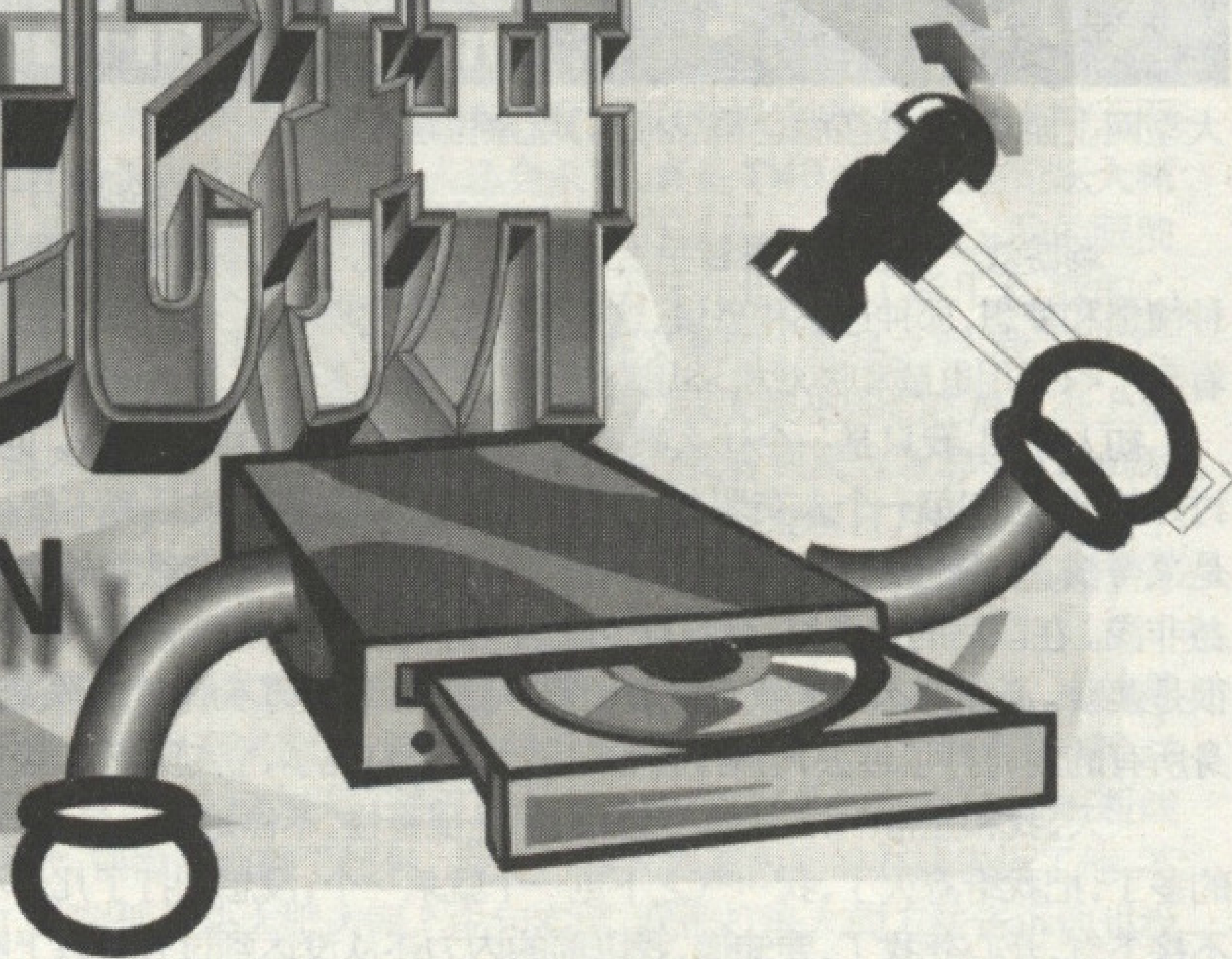
七级侠客当然还不是我的最终目标，我继续高歌猛进，手持圆月弯刀，仗着内力高强，到处为非作歹，杀人掠货!(巫师语)。就在这时候，我遇到了我在网上的第一个女朋友---月牙儿。必须承认，女人是男人工作的源动力。遇到了月牙儿以后，我在江湖里更加觉得有意义了，每天的生活已经转换了方向，我已经觉得网络才是现实，现实反而只是陪衬了。在这以后，我每天上网的时间都在七个小时以上，工作效率(其实就是指杀人)更高了。很快，日月神教金旗掌旗使就诞生了。从此，我天天在江湖里和月牙儿各处闲逛，游山玩水，其乐无穷。



光驱大比拼

GUANGQUDABIPIN

小玩童



现在主流游戏都以CD-ROM为储存介质，不但可以方便的移动和保存，还可以包含大量精美的过场动画、CD音乐等。但在实际操作中却时常出现一些令人不愉快的事，如：

1、玩游戏时必须放入原始光盘，而光驱经常会找不到盘。

2、同样一个游戏玩过一段时间后，光驱读盘变的很不顺利。

3、大容量游戏，全装在硬盘上太浪费空间，只装部分又影响Loading时的速度。

哎！苦恼的事情总伴随着诱人的游戏一起出现。

那我们该怎样应付呢这些问题？最简单的解决方法是从自己的光驱下手，清洗磁头、调大激光头功率。不过购买优质的CD-ROM驱动器是才是最重要的，高速且读盘能力好的则是挑选光驱的关键。

首先是读盘速度，以流行的《古墓丽影》为例吧，这系列游戏的安装通常不到1MB，像最新的《古墓丽影4》安装后仅900KB左右，而且无法选择其他模式。这样，游戏中不得不反复从光盘中读去数据，如果光驱读取速度较慢，自然会使人很不自在，因此很多玩家便会想到选择高速CD-ROM，但事实上，很多标称“3x或4x速”的光驱根本无法达到真正的30或40多速的。原因在于它们的读区方式各有不同：很多标示为40多速的光驱只有在读取光盘最外圈时才有可能达到号称速度，而读内圈时的速度却远远低于标称值，比如40速的光驱可能会降低到24甚至16倍速。为什么会有如此大的降幅呢？原因在于现在大多数光驱采用的是一种被称为“恒定角速度”（Constant Angular Velocity简称CAV）的技术，它很容易被理解，即“无论激光头读取光盘片外圈还是内圈时，马达都以相同的速度旋转”。说到内外圈时，我想很多朋友会想到圆周率及“周长”的概念，光盘内圈的周长无论任何时候也会小于外圈，而光盘上存取数据区域的密度是恒定的，更长的周长意为着更多的数据。即当马达以不变的速度转动时，周长较大的区域（光盘外圈）会明显长于周长较小区域（光盘内圈）。也就是说，“恒定角速度”技术的CD-ROM驱动器在读取盘片外圈和内圈时的传输率不一样，这样的光驱只有在读光盘外圈时才基本达到其标称速度。有一些CD-ROM盘没有刻满数据，如果是遇到只在内圈有数据的盘片时，使用“恒定角速度”技术的光驱速度会比号称值低的多。所以选购时，“恒定角速度”光驱并不适合全面的CD-ROM多媒体应用。

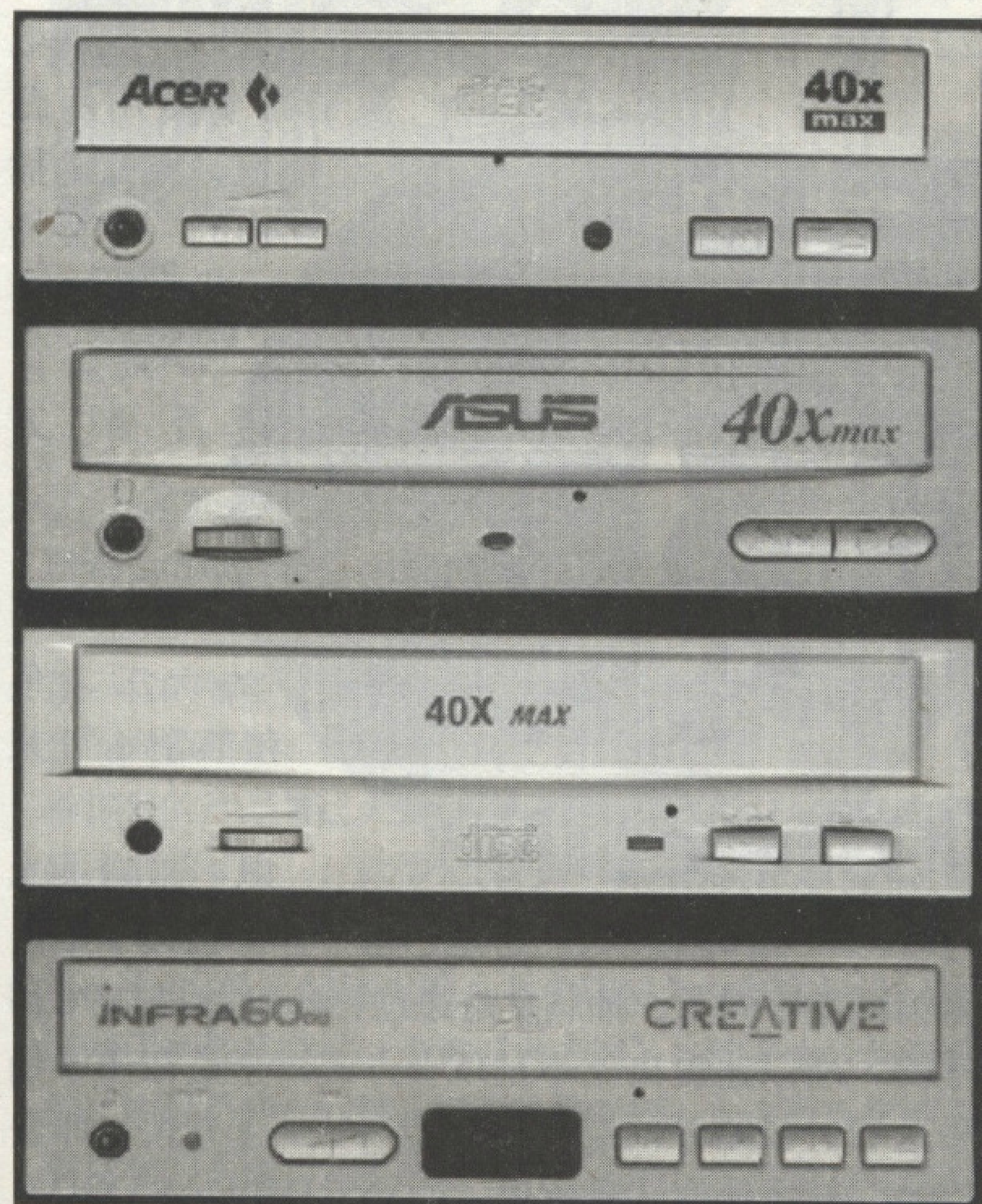
此时很多朋友会想到，为什么不在读取光盘内圈时加快马达的转动速度呢？这当然是可行的，以前的SONY光驱就是这样。在读取光盘内外圈时采用不同转速的技术被称为“恒定线速度（Constant Linear Velocity，简称CLV）”。它其实是出现在CAV技术之前，好处是可以保证在读取盘片内外圈时有大致相同的传输速度。

不过现在的光驱速度已经达到了40速或更高，转速通常在7200转以上。而在如此快的旋转下，读取里外圈时经常改变马达转速，那光驱没几天就要报废了。因此恒定线速度CLV技术已经无法适应现代高倍速CD-ROM驱动器。

而在PC技术蓬勃发展的今天，又出现了一种“局部恒定角速度PCAV”技术，它把CAV和CLV合二为一。主要特点是，当激光头读盘片的内圈数据时，旋转速度保持不变，而大幅度增加数据传输率；当激光头读取外圈数据时，逐渐增加旋转速度，使性能保持提高。在选购光驱时我们认为，使用了PCAV技术的光驱比较合适。

对于光驱来说，速度问题只是一方面，经久耐用也是非常重要的。很多新光驱都可以顺利读取盘片，但时间

一长，问题就会经常出现，比如无法稳定、连续读取。当然用清洗盘清洗光驱内部或调整激光头功率等方法虽然可以解决这些问题。不过这些并不能实现最根本的解决，比



如调整功率后激光头的寿命会大大降低，报废的日子会更快到来。光驱的长期保养也是要关注的问题，下面再就光驱的制造用料方面谈谈。高倍速光驱的转速极快，几乎赶超了硬盘，所带来的最大弊端就是发热量极大。对于现在市场上大部分以塑料为机芯的CD-ROM来说，高热量是降低其寿命的重要因素，因为塑料的耐热能力较差，长期使用自然会出现问题造成读盘不顺利。但光驱的机芯又很难像显卡或CPU那样依靠散热片和风扇来散热，因此高发热问题必须引起人们的重视。

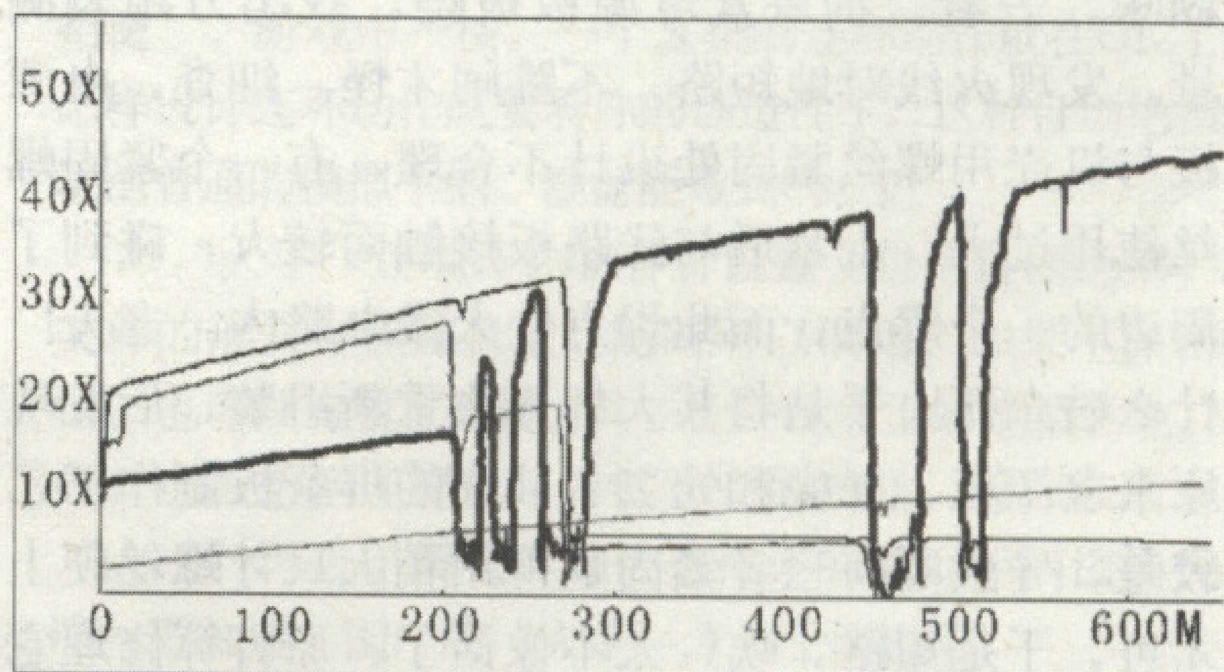
为了解决机芯的快速老化，现在很多厂家已经开发出钢制机芯的CD-ROM产品。大家知道，刚这种原料的耐热能力要比塑料好的多，这样光驱的寿命便会很长，但钢芯的光驱成本比塑料的也要高一些，不过从长远角度看，多化10元20元买"全钢机芯"的光驱还是比较值得的。

就笔者仔细观察，目前市场上共有四款光驱采用全刚机芯，包括"美达36X"、"雄兵45X"、"大白鲨44X和52X"，其中美达光驱的口碑一直不错，但在纠错方面的表现不很理想。雄兵光驱是新上市的产品，经我测试发现，在正常读盘时工作比较稳定，当盘片有一点弊病时，它会降低到8速以保证顺利读取。本来靠自动降速来纠错是很正常的事，但是，通过CD Winbench99的测试我们发现：当降低到8速后雄兵光驱竟然无法提升回标称的45速。也就是说，如果你的盘片在最开始时有一点点划痕，那下面你不得不一直用8倍速了，花了45速的钱却只用上8速，实在是不值得。另一种"全钢机芯"的光驱叫"大白鲨"，特点是可以支持上面提到的PCAV技术，且速度提升非常快。如读到有毛病的光盘时会降低到12速左右，当盘片正常时立即可以提升回44速左右，CD Winbench99的测试结果证明了这一点。而且这款光驱的散热系统设计的很有趣，它把内部主控芯片通过散热片连接到底部金属壳，这样等于无形中使用了一个巨型散热片，可以有效导出CD-ROM内的热量，延长使用寿命。

最后还需注意CD-ROM是否支持DMA 33技术，它由INTEL和昆腾提出，最早应用于硬盘，后添加到光驱中。优点包括：一、最大峰值传输率达到33.3MB，比以前MODE4的16.6MB提高了一倍；二、可以明显减低CPU占用率，在光盘读取过程中也能以较高效率工作。较新式CD-ROM产品基本都包含DMA 33技术。

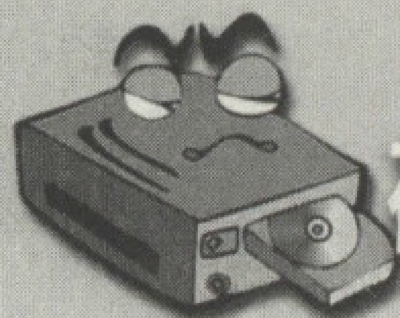
现在的CD-ROM为了提高纠错能力，还使用了一些更先进的技术，"人工智能纠错（AIEC）"就是其一。它的设计思路是：在研制光驱时对1万张有各种毛病的盘片进行特殊研究，记录下"偏心、划痕、激光反射弱"等情况，开发出相应对付策略。在具体读盘操作时，如遇到上述不良显现，立即使用事计算好的方案进行纠错工作，因此可以有效提高光盘读取正确率。目前国内市场上还比较少见这类产品，仅有上面提到的"大白鲨"44X及52X系列才包含"人工智能纠错（AIEC）"。

附：几种光驱的容错性能测试图：



从图中我们可以看出大白鲨和华硕在自动降低速度和双重抗震方面，表现最为突出，而源兴在CD Audio方面，能有效避免外来振动和划伤所引起的断音和跳针，这些都大提高了光驱的纠错能力。

最后，挑选光驱时要注意厂家的服务质量，一般名牌产品都会有不错的售后服务。当然，只有当光驱质量很过硬时，厂家才有信心和胆量提供较长的保修、保换时间。通常情况下，一些没有正规包装的CD-ROM产品保修期都很短。较好的品牌像SONY一般提供3（下转47页）



光盘刻录机使用经验

GUANGPANKELUJISHIYONGJINGNIAN

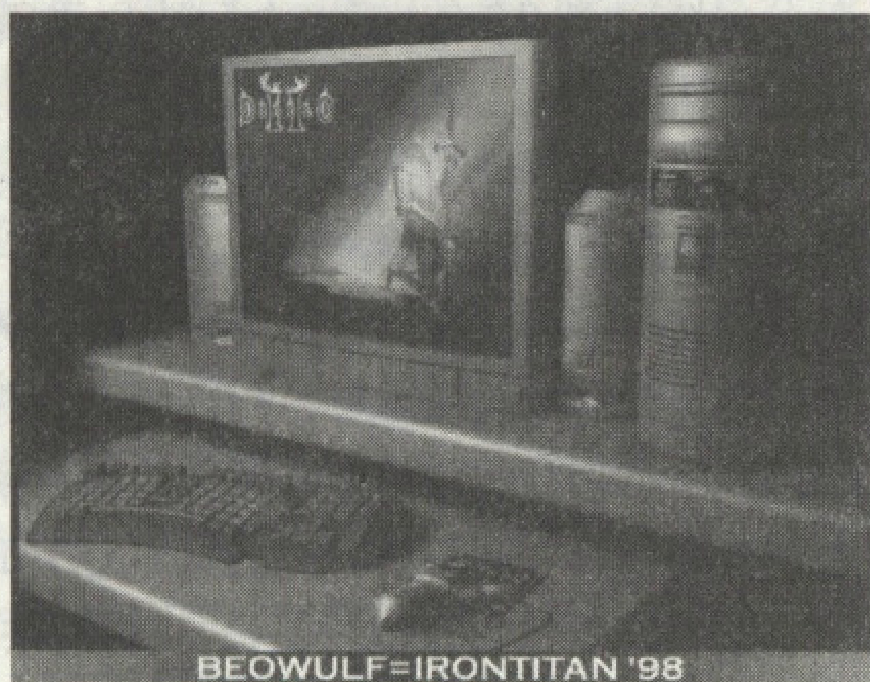
子牛

日前，本人购买了一架理光7040A光盘刻录机，后又将其装入光盘抽屉盒内以便携带使用，现将使用过程中得出的一些经验整理如下，以供朋友们参考。

一、小心使用光盘抽屉盒

也许朋友们在选择抽屉盒（光盘或硬盘的）时并不太在意其品牌，只要能用就行了。的确，我也有过这样的想法，但为我的7040A配备了一个“卑鄙小盒”进而带来一些麻烦后，我不再这样想了。

拿到抽屉盒后，7040A就立即被我装入其中，上紧螺丝，连上电源，开机。“砰”！电闸跳了！凭借多年所学习的电子电工知识，我知道那是短路所至，而7040A已正常使用过（装入机内使用），所以问题定然出在抽屉盒上。开盒，闻得盒内些许糊味，一看，抽屉盒电源板被烧。找出万用表测量，发现火线对地短路，不跳闸才怪。细查，电源板与机壳用螺丝紧固处设计不合理，有一个紧固螺丝使用过大，上紧后与线路板接触面较大，碰到了周边的一个焊点，而此焊点处火线电路内。老天！什么破东西！于是将其大卸八块重新组装，后发现原来电源板、外壳和处二者其中的屏蔽板制作工艺较差，导致要将三者紧固则得用稍大尺寸螺丝硬上才可，于是短路。唉！太不像话了。原打算修理它一下将就着用算了，这下可不敢了，还不把我的宝贝7040A烧掉？好在我与卖给我盒子的商家关系一向不错，换得一好盒，也就万事大吉了。



但我想提醒朋友们，要不是我工作场所的接地良好的话，电闸是不会跳的，如此一来，外壳将带220V市电，这是十分危险的事情。所以，电脑电源请不要使用两蕊插座，有三蕊插座的一定要检查其接地是否完好，否则万一?！

……

呵呵。

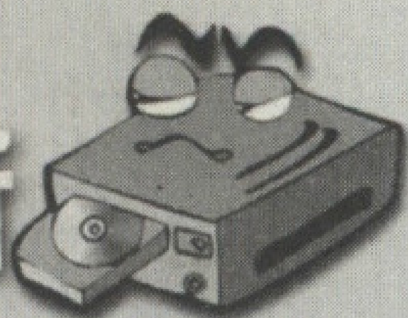
二、鱼和熊掌不可兼得

以4速刻录光盘对7040A而言是小事一件，但用了抽屉盒情况就不同了。抽屉盒是通过打印机并口与PC相连的，所以速度决比不过IDE方式，于是在用了抽屉盒后，我刻录的第一张光盘（以4速方式）即告报销，刻录软件（我使用了FUNCD和EASYCD）报错为“传输速度过慢”。后经多次试验，发现以1速刻录一般没有问题，2速刻录则时好时坏，看来速度与便携性只能二者选其一而为之了。

再有，我们一般会设置98电源管理，令其在一定时间内没有操作（是指不使用键盘或MOUSE）后关闭显示器或硬盘，但这有时也会给刻录带来麻烦。有几次我让刻录机开始工作后就干其他事去了，回来一看显示器暗了（有时硬盘也停了！），动一下MOUSE，于是得到刻录软件报错“未定义错误”，刻录失败！这是有刻录机的同志经常能够碰到的问题，那是为什么呢？

原来，刻录过程中需要借用硬盘部分空间作缓冲用，要是硬盘停车，哈，不错才怪。但是这个问题在未使用抽屉盒时没有出现过，其原因多半是由于抽屉盒被系统认做为一个外设置来处理，尽管在98中我们见到的刻录机如同机内光驱一样。

以上实属经验之谈，若您在使用刻录机或抽屉盒过程中也碰到过类同的问题，供您参考。



升级！手柄篇

蓟门剑客

这世道什么都讲个更新换代，电脑从286换到了PentiumⅢ，操作系统由DOS换成了Windows98，就是猫也从14.4k窜到56k。游戏手柄当然也不例外，这就是新一代的智能化可编辑手柄（也称可编程手柄）代替老一代的模拟手柄。在国内这种更新换代刚刚开始，而两三年前国外的产品早已大换班了，要想知道新一代智能化可编辑手柄的“新”，就得先说老一代模拟手柄的“旧”。

老一代的游戏手柄称作“模拟手柄”，是与IBM的第一台PC机一起诞生的，并由IBM为它制定标准。这种游戏手柄按功能键（也称“火力键”）的多少分为两键手柄、四键手柄、六键手柄和八键手柄。大多数玩家手上存着这样的手柄，如果是近一两年买的，多半是六键或八键手柄。

老式模拟手柄是一种“傻瓜”式的手柄：如果一个游戏设计者希望他的游戏支持手柄的话，就会为每一个手柄按键设定功能，玩家在游戏中只管按键就是了。老式的模拟手柄对玩家来说有太多的缺憾。其一：不是所有游戏都支持手柄，有些游戏还不得不用键盘玩；其二：游戏设计者怎样安排手柄按键的功能，你就只好怎么用，安排得不符合你的习惯也没有办法，如果游戏只支持四个功能键，你的手柄就是有八个键，也只能用四个，是不是很气人？其三，这种手柄在玩法上与使用键盘没有太大区别，如果你想成为高手，用模拟手柄与用键盘一样要手急眼快，要手忙脚乱，要手……，总之手柄本身不能提供更多的帮助。

新一代的手柄称作“可编辑手柄”（或“可编程手柄”），是在WINDOWS诞生后出现的，它用微软提供的DirectX技术来实现手柄的“可编辑”，那么什么是“可编辑”呢？当然不是用它来编写文档、程序了。可编辑手柄通过一个简单的设置程序，将手柄上的某个按钮与键盘上的某个按键产生对应关系，当手柄上该按键按下时，就相当于键盘上对应的键按下。这种对应关系是由玩者自由设置的。你只需设置手柄按钮，使它对应这些定义功能的键盘键，就完成了对手柄各按钮功能的设置。

下面举个具体的手柄为例（因为不一样的产品功能会有所区别），“大手智能游戏手柄”是一款国产的可编辑手柄，可工作在两种工作模式下（可编辑模式、普通模拟模式）。注意，现在要介绍功能了。首先，可编辑手柄适用的游戏范围大大扩展了，可用键盘玩的游戏都适用，包括那些不支持普通模拟手柄的游戏。你可以用它玩格斗、赛车、飞行、运动、射击、角色扮演等等。包括《街霸》、《侍魂》、FIFA系列、Quake系列、魔法门、《仙剑奇侠》等等等等……，甚至用在Windows的记事本中。

其次，你可以将游戏中的任何动作按自己的习惯安排到手柄按键上，对于我这样一分钟死一回的超级TOMB RAIDER菜鸟来说，甚至可以把存取游戏进度也定义到“大手”上。

其三，“大手”提供了多键组合功能，即一个手柄按键可对应多个键盘键组成的序列。现在让C按键对应A+S+D+L，按下C就相当于顺序按下A、S、D、L。我靠！这就是“秘剑落燕斩”呀！过去要发出这样的大招，手忙脚乱一大阵，能否发出还要靠运气。哈哈这回我把《街霸》《侍魂》《快打》……全都定义好！谁还打得过我？

其四，创造自己的绝招！3D游戏中玩家会遇到一些反复使用的复杂动作。足球游戏中你要不停地传球、过人，射击游戏中的躲闪、换弹夹、反击，飞行游戏中的一些飞行特技等等。可编辑手柄可以创造这样的动作组合，然后定义到一个手柄按钮上，当然这也包括你要调整好各个动作的时间间隔了，现在这个手柄按钮就有了一个“绝招键”，游戏中一按，一个复杂的连环动作就在OK了。怎样设计连环动作就要看你的创造性了。这种自创绝招的玩法普通的模拟手柄、键盘能做到吗？！

“大手”还准许你将各种设置（包括自创绝招）以文件的形式存在磁盘上，随时可以调用，如果不保密的话，也可以与朋友交换文件，比一比看谁的绝招更绝。另外，这款手柄还提供了一些其它的功能，等你以后有了“大手”再去了解吧。那个老掉牙的模拟手柄该换代了吧？要知道，国产的“大手”才几十两银子。

最后需要提醒各位玩家，升级时千万提高警惕，因为在国内可编辑概念缺乏宣传，奸商就钻这个空子，把老式手柄也说成“可编辑”。也不可轻信“Programmable”这样的字眼，更不要以为有驱动盘就是可编辑的。最好是看说明书，可编辑手柄的说明书上有如何编辑的方法，一看就明白。看懂了再买就没错。还要小心水货。当然最好还是买有厂家名称、地址、有保修服务的产品，虽然贵十元、二十元，但买的放心，不用后悔。

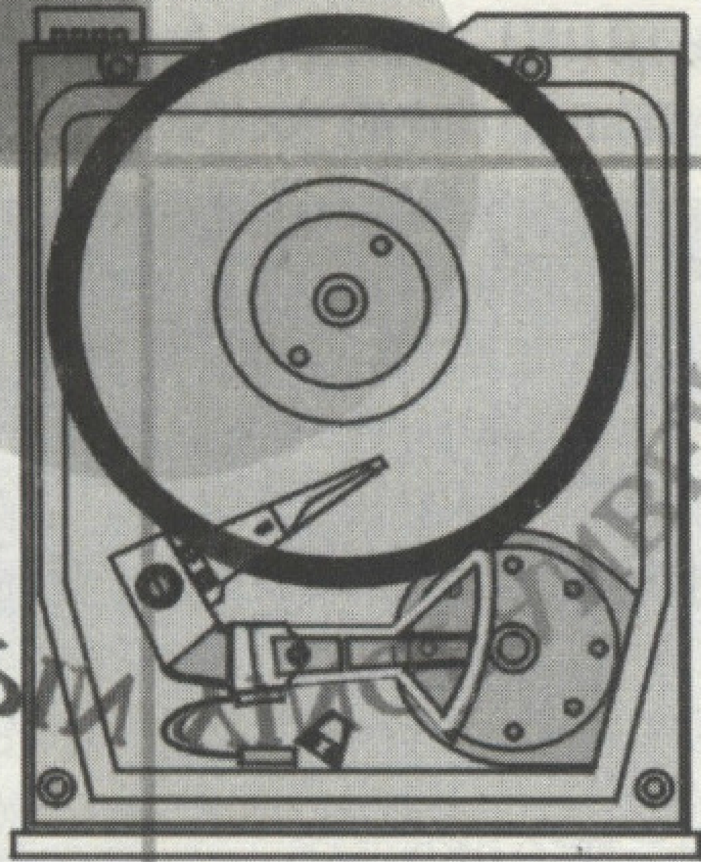
硬盘倍频

小熊商情/飞熊

计算机的系统总线才由66MHZ提高到100MHZ，转眼间133MHZ外频又出现在我们面前，INTEL已经推出了0.18微米外频133MHz的Coppermine，AMD的Athlon就跑得更快了，它能具有200MHz的前端总线频率，还好这只是Athlon和芯片组之间的速度，但很明显，AMD没有将内存总线频率提高到100MHZ以上绝对不是它自己的工艺问题。

200MHz总线的Athlon可以为我们带来1.6GB/sec的带宽，而现在的PC100内存最高只有800MB/sec，在CPU速度提高的时候，存储系统已经成为瓶颈，CPU常常为了等待数据的输入不得不空循环来白白浪费时间。存储系统中的内存还比较好办，支持133外频的内存已经推出，速度更快的RAMBUS也已经跃跃欲试，看来问题不大。那么硬盘存储系统呢？我们现在的硬盘大部分是DMA33的，就算你使用了DMA66的硬盘和主板，速度也不会有一倍的提升，如果你熟悉硬盘机理，就会明白硬盘的瓶颈不在其外部DMA66的传输速率上，而主要在其内部的传输速率，那么如何提高硬盘的总体速度呢？

RAID。RAID是一种为提高性能和可靠性将数据和纠错信息分别存放于两个或多个硬盘驱动器的一种数据存储方式，RAID磁盘阵列由阵列管理软件和控制纠错的磁盘控制器管理，传统上，采用RAID技术的产品都比较昂贵，通常用于网络服务器上配合SCSI硬盘使用。但是，随着计算机技术的普及，今天我们普通大众也可以使用基于IDE的RAID技术了，只需一块千元左右的IDE RAID控制卡和2块IDE硬盘。下面我们就来接触RAID系列产品，在谈实际产品之前，我们来谈谈关于RAID的理论。



RAID的种类

1987年，IBM公司的技术人员发表了一篇名叫A Case for Redundant Array of Inexpensive Disks的文章，这篇文章造就了一个新的单词RAID(Redundant Array of Independent Disk，冗余独立磁盘阵列)，而且同时定义了了五种RAID代号（RAID level），分别如下:

RAID 0，它是两个相同的硬盘组成一个磁盘阵列，共同分担工作，从外表看是一个硬盘，但容量是两个硬盘总和，最简单的分工是一个担任读、一个担任写，这样硬盘的速度会大大加快，其存取速度会提高将近一倍。

RAID 1，它很简单，就是MIRROR功能，也就是一个做主硬盘，一个做备份硬盘，这样的话，虽然速度和容量都没有提高，但安全性大大提高了。

RAID 0+1，这是一种Dual Level RAID，也有人称为RAID 10，这里的“10”可不是“十”，它是“零加一”的意思，也就是4个硬盘分成2组，每组用两块硬盘组成一个RAID 0，然后这两组RAID 0磁盘阵列通过RAID 1方式组成一个大的镜像，这样每次写入资料时，磁盘阵列控制器会将资料同时写入这两组大容量阵列磁盘组。和一块硬盘相比，它达到了“容量翻番、速度翻番、安全性翻番”的效果，但它需要4块一样的硬盘! 所以说安全性和速度是建立在成本上的。

RAID 3、4、5的原理很相似，都是用2个硬盘或者更多硬盘来做RAID 0，然后用另外一个单独的硬盘来做校验盘（**编者按**：RAID 5不是，它是各个磁盘互相校验的），这样的话速度会提高一倍或者更多，也具有容错功能，一般使用N个硬盘的时候可用硬盘容量应该为N-1。而RAID 3、4、5的区别是做校验的时候所取的校验单位大小不一样而已，而且由于硬盘太多，控制太复杂，一般只是用在一些特定的场合，这里就不多说了。

RAID控制卡的类型:

从上面的介绍可以看出，硬盘是一样的，但通过不同的阵列构成方法能达到不同的功能，这是通过一个阵列控制器来实现，从实现类型上可以将控制器分三种:

软件结构：Software Based

多年前，Novell的Netware就提供了Mirror功能，现在可以说只要是网络操作系统都有磁盘阵列功能，比如NT，只是使用软件的阵列结构会占用系统的CPU及内存资源，导致效率下降。虽然软件RAID随处可见，但由于

效果不好反而不很常用。

外置主机独立式结构：: Host Independent

这种阵列控制器独立在计算机之外，而且有自己的处理器和缓存，通过SCSI或者光纤等高速通道来和主机联系，对于主系统来说就是一个速度非常快的硬盘而已，换言之，它在主系统的存取介面上，是一个独立的直接存取储存设备（DASD Direct Access Storage Device），而这个设备内部有不只一个逻辑硬盘单元（LUN Logical Unit Number）。这个结构最大的特点就是可以接在具有标准存取介面的主机上，不需额外的驱动，和所有的操作系统也都没有兼容性的问题。当然了，价格也是最贵的。

插卡式：Host Based

一般叫磁盘阵列卡，它多以PCI转SCSI或者PCI转IDE接口来将主机和硬盘联系在一起，为了节约成本，虽然有自己的处理器和缓存，但还是必须使用主机的CPU和内存来配合完成工作，需要加上硬盘阵列卡的驱动才能使用，这样就有和操作系统的兼容性问题，但是由于使用了PCI卡直接面对主机的存取通道I/O bus，速度应该是最快的，而且能通过驱动来提供硬盘管理工具，价格也比较适中。

以上就是我所熟悉的RAID方面的内容，其实都是比较老的东西啦，只是以前这些东西几乎都是SCSI硬盘用的RAID卡，而且都是面向服务器或者工作站市场，价格高昂很少出现在DIY玩家的视线内，比如我看过一块建邦（TEKRAM）的SCSI RAID卡，卡上的控制芯片相当于486级别的CPU，卡上有4个DIMM槽，最多可以插上1G的内存来做缓存，这个卡不带内存的价格是3000多元，再加上两个SCSI硬盘的话，明显是不适合DIY的。所幸的是，随着技术的发展，现在几家公司都推出了IDE接口的RAID卡，而且价格在1000多元，的确是很吸引人，下面我们主要以首家推出IDE RAID卡的PROMISE公司的产品来说说IDE RAID卡。

这种IDE RAID卡叫FastTRAK系列，支持RAID0、1和0+1，目前有两种型号，只支持DMA33硬盘的叫FastTRAK 33，售价与一块普通SCSI卡（**编者按**：是SCSI卡，不是SCSI RAID卡）相当，大约1000元人民币；支持DMA66接口的叫FastTRAK 66，零售价1600多元。以这个价位而论，SCSI RAID+SCSI HD×2是怎么也不能和IDE RAID+IDE HD×2相比了，不过我想它的竞争对手应该不是SCSI RAID，而是相对高端的SCSI卡，我们可以比较一下，假设一块SCSI卡为1000元，一个10G SCSI硬盘为3000元，则投资4000元可得到10G硬盘空间和大约14.5M/s的硬盘传输速度。如果采用FastTRAK 33，用户可花1000元买RAID卡，两个10G硬盘价格大约2100元，这样用户可以花3100元得到一个具有20G硬盘空间和25M/s数据传输速度的磁盘阵列。只要是发烧友一定会感兴趣的。

同SCSI RAID功能一样，FastTRAK卡也可以做各种RAID镜像，而且还有一些特别的功能，我们来看看它的使用方法。首先将RAID卡接上两个硬盘，然后将卡插到PCI槽中，然后启动计算机就会发现在BIOS中会多一个RAID的BIOS画面，按照画面提示进入控制界面后就可以设置RAID 0或者RAID 1等控制方式，然后将硬盘分区和格式化（也可以等到进入WINDOWS操作系统再做）。

进入WINDOWS后，会发现只有一个硬盘符出现，这时速度会增加将近一倍。因为现在两块硬盘将同时参与硬盘读写操作，即让更多的读取磁头检索数据，更多的写入磁头写入数据。由于各个硬盘分担了读写工作，所以这些磁盘会比一个磁盘运作时更有效率（图1）。数据被分割到各硬盘，因此读/写操作是由各硬盘一起分工完成的。这就是RAID Level 0或叫Striping。

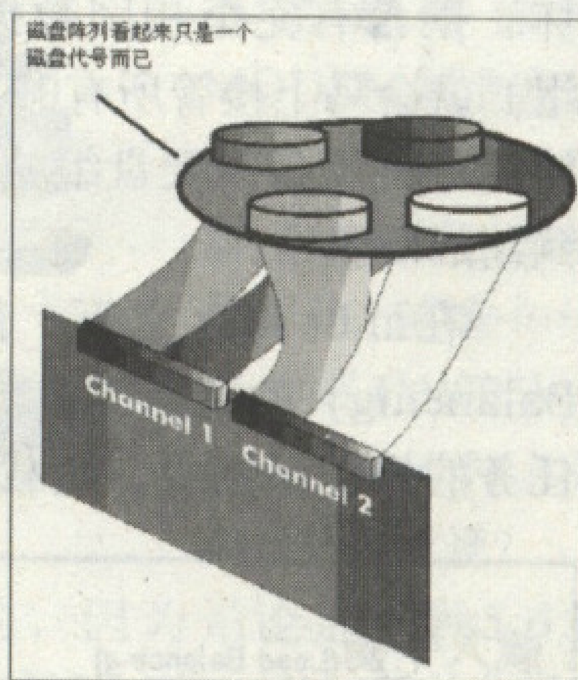


图 1

除了普通的RAID功能外，PROMISE公司的FastTRAK卡借鉴了SCSI处理数据的技术。传统控制接口的硬盘在CPU发出请求时，其传统数据检索方式迫使读/写磁头顺序移动到数据上而不管其位置—这会导致更多的磁头移动动作而降低效率。比如硬盘上可能会有一个数据分放在外圈、内圈、外圈三个部分，这样磁头就必须按外圈、内圈、外圈的次序移动才可以得到完整的数据。Tagged command queuing with elevator检索方式结合了最经济的数据读取命令，能以最节省时间的方式从硬盘上读取数据。对于上面的数据摆放情况，程序会控制磁头在读完第一个外圈后并不着急移动到内圈，而是等待到第三个外圈数据读完才开始移动磁头来读第二个内圈数据，这样读取磁头就能以最有效率的移动方式移动到最靠近数据的位置（图2）。

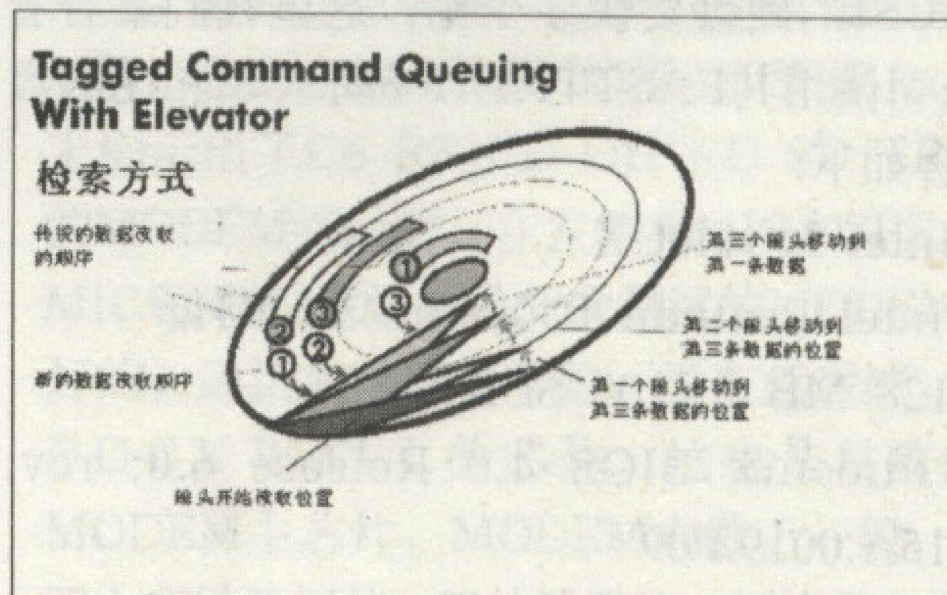
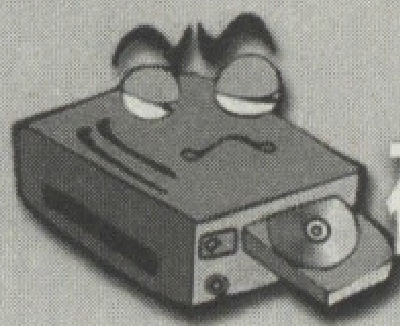


图 2

如果



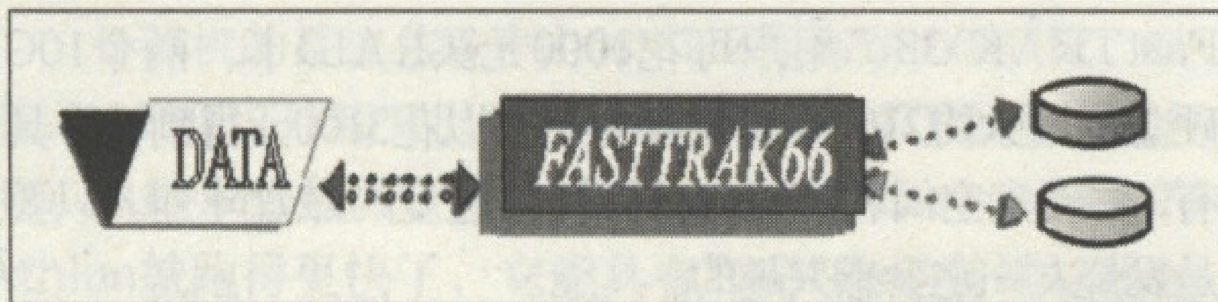


图 3



图 4

你选择了RAID 1的工作方式，也就是MIRROR，这时RAID卡会将数据同时存储到第二块硬盘或是第二个硬盘组中（RAID 0+1，参见图3）。若有一块硬盘损坏，则含有完全相同数据的第二块硬盘（或是硬盘组）就会马上接管所有的工作（参见图4）。一旦您换掉损坏的硬盘（硬盘组），数据就会以后台方式回存到新的硬盘中。

在mirror之下，使用称为负载平衡（Load Balancing）的概念以提高数据处理速度。特别是在多任务的操作系统中，负载平衡会传送多条读取数据的

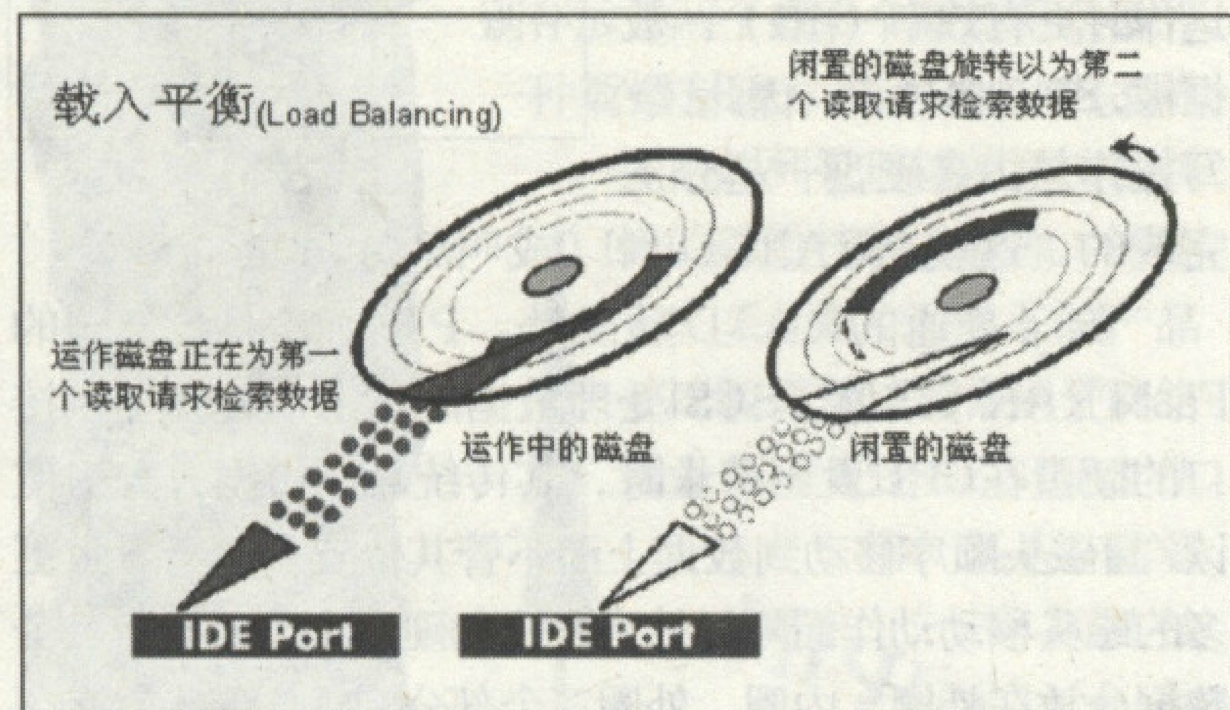


图 5

请求到镜像的硬盘中，当一个硬盘正在为第一条读取请求检索数据时，镜像硬盘此时已在为第二条读取请求检索数据（图5）。所以说，RAID 1还是能提高一些读硬盘的速度的。

以上我们谈到的都是一些理论的东西，那么到底RAID卡比SCSI的硬盘要快多少呢，这里我们来看看PROMISE公司使用其FASTTRAK66同SCSI相比的数据。测试平台如下：

主板：Intel MS440GX

CPU：Intel Pentium II Xeon 450 MHz

内存：128 MB PC100 SDRAM

BIOS：Phoenix BIOS 4.0 Release 6.0; rev. 4M4SG0X0.15A.0019.P09

IDE硬盘：IBM DJNA-371800; 7200 RPM; UltraDMA 66

SCSI硬盘：IBM DRVS09V; 10,000 RPM; Ultra 2 SCSI

操作系统：Windows NT 4.0 Server build 1381 with Service Pack 4

Winbench 99 Business（图6）

Winbench 99 High-End（图7）

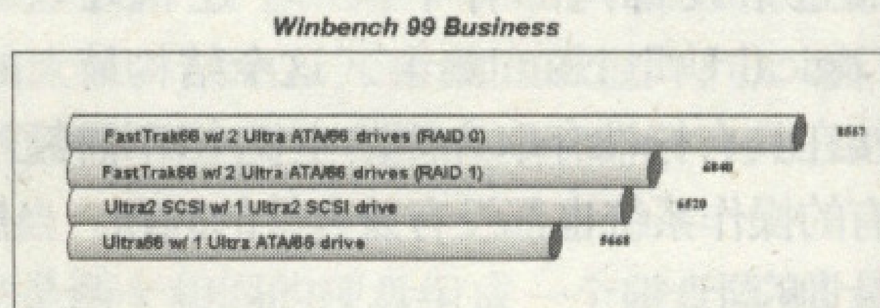


图 6

在Winbench 99 Business测试中，Promise FastTrak66在RAID 0模式下得分为8557分，超过Ultra2 SCSI 6520得分31%之多，超过Ultra ATA/66 5668的得分44%之多，在Winbench 99 High-End测试中，Promise FastTrak66得分为20967分，超过Ultra2 SCSI 14767分43%，超过Ultra ATA/66 14600得分44%，而且即使在RAID 1镜像情况下也能达到15167分，略微超过ATA/66和Ultra2 SCSI，看来负载平衡的确能提高数据处理速度。不过说句公道话，这种测试对SCSI硬盘有点不公平，毕竟SCSI在多用户、多任务处理的情况才能充分发挥它的水平（**编者按**：因为SCSI的CPU LOADING远小于IDE）。但以FASTTRAK为首的IDE RAID卡性价比是非常不错的。

以上我们简单介绍了RAID卡的发展历史和一些技术趋势，虽然高端的SCSI RAID会继续红火下去，但IDE RAID以其简单的结构、低廉的价格和不俗的性能在短短几个月内就成为DIYER最热门的话题，特别是最近在网上盛传PROMISE公司的300元左右的DMA66加速卡在改动一些电路后就可以变成价格1600元的FASTTRAK 66卡，据PROMISE公司的经销商说最近DMA66加速卡非常好卖。不管是花1600大洋来买FASTTRAK 66卡还是买块DMA66卡冒着冒烟的风险来改装，我觉得IDE RAID卡

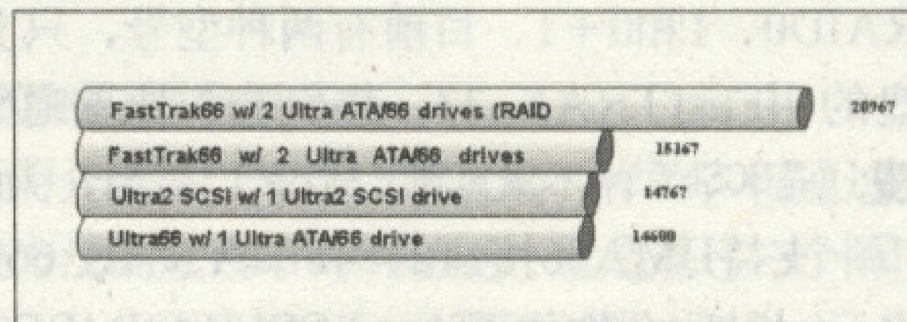
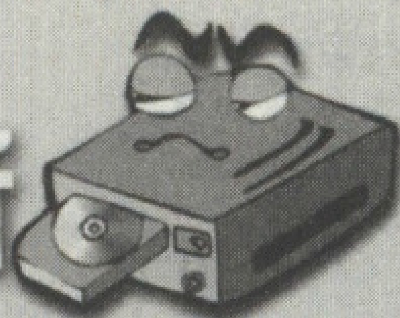


图 7

已经开始走入咱们这些DIYER的生活中，毕竟对于我们广大发烧友来说，能用最少的钱来获得最快的速度才是我们永恒不变的追求。



很久很久以前（不是在讲故事）我就想做一个市面流行MODEM的测试和对比，但是局限于个人条件一直未能如愿。终于，在大众软件的编辑和一些朋友的“赞助”下，我开始了这个从33.6K时代就做起的猫梦。如今市面上的MODEM品牌多如牛毛，从几十元的内置AMR软猫到数百元的品牌外猫质量参差不齐，这次参加评测的六只猫（出于个人实力的问题没能借到更多的猫，错过了不少好产品）有如下一些特点：1、均属于中高档的外置产品，价格大约在600到800元之间。2、在用户中拥有良好的口碑，销售量较大。3、有较高品牌知名度并能提供良好的售后服务。4、支持V90标准协议，也可以由K56或X2升级而成。



在正式测试前我先就大部分用户感兴趣的MODEM话题做个回答。

是选购ROCKWELL芯片还是选购TI（德州仪器）芯片的MODEM好？

这个问题实际上很难回答，应该视实际情况而定，如果你的ISP是真正支持V90的话，那么哪一款都不存在太大问题，实话来说ROCKWELL芯片的兼容性会比TI芯片略胜一筹，而TI芯片的性能又可能会稍强一点。

软件升级的V90与本身硬件的V90有没有区别，速度方面会不会受到影响？

这是以前的K56、X2留下来的麻烦，实际上经过软件升级的V90与硬件本身的V90并没有多大的区别，甚至在实际中的表现是一模一样的，因为无论是K56、X2还是V90与MODME内部的电路设计都没有关系，有影响的只是存在BIOS和芯片中的一些MODEM缺省信息，只要通过更改这些信息就能实现V90了，而目前市场上不少标示直接支持V90的MODEM用的是与K56或者X2一样的芯片，不同的是它的V90刷新在工厂中就完成了，当然也有些新的MODEM使用的是全新的V90芯片，像ROCKWELL就推出了专用的V90双芯片。

双频MODEM会否比单频MODEM有更好的连接表现？

不会。但是会有更好的兼容性和适应性，因为到现在为止仍有不少地区的终端设备未实现V90的全面升级，或者采用部分V90升级方法。如果你的MODEM是支持双频的话那么它就能自动使用相适应的协议，不用来回刷新MODEM的BIOS。考虑到双频与单频的价格没有什么差别所以大家在选购时可以考虑购买双频的产品，但是不要让它成为妨碍你选优秀的单频产品的原因。

我的电脑显示MODEM的连接速度为115，200这么快是真的吗？

对不起，这么快的速度谁都想要，但是它不是你MODEM的真实连接速度，MODEM的连接速度有两种即DCE和DTE，DCE指的是MODEM与网络终端的连接速度，而DTE则是MODEM与电脑串口间的连接速度，MODEM的115，200指的就是DTE的速度。为什么会有这样的事呢？这是由一些对自已产品没有信心的产商所做出来的不负责任的驱动引起的，碰到这种问题也没什么好怕，你大可以换一换MODEM的驱动。

没错换驱动，事实上很多MODEM的驱动都可以通用，不信你可以试试。不过最好的办法是给你的MODEM制造商发大堆大堆的EMAIL要求他们提供真实的驱动，嘻嘻……

我的MODEM是56K的但为何上传速度还是很慢？

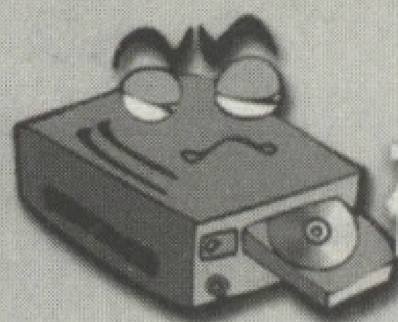
这不是我们能控制的，因为无论是哪种56K MODEM的上传速度最快也只能达到33.6K，所以发现你的56K与33.6K上传速度一样的话也不要奇怪。（国际电信ITU正准备推出一种新的技术能使上传速度突破33.6K。）

这次的评测，会从各方面详细对比各款MODEM：

一、CREATIVE BLASTER FLASH56II EXTERNAL

创新的这款MODEM是第一位上场者，创新公司的产品在我看来都有极高的性价比，这款MODEM也同样没有让我失望。

标准的创新风格大包装让人感觉到放心和满意，MODEM款式是一种适合于大众化以及商业化的款式，只可平放而不能竖放，采用特殊塑料材质的深灰色MODEM外壳，给人以稳重感，它的POWER健与传统的设计方式不同，是设计在MODEM的指示灯面板上，很方便，面板上标示出了CS RS CD OH RD SD TR MR这些标准的MODEM指示灯，在左侧有MIC和SPEAK插口，它的MIC和SPEAK插口是此次测试的MODEM中声音品质最好的，通话效果清晰干脆，没有延后感。MODEM使用ROCKWELL的芯片，这也是目前使用率最高的MODEM主芯片，MODEM内做工一般，高频晶振、电阻电容等等都是一般的元器件，但值得一提的是它的主芯



片和BIOS，它们采用像主板上的BIOS一样的可插拔方式，也就是说更换。配件方面，创新的包装盒中只赠送了一根COM线和COM1 TO COM2转接口和一个变压器，说明书也做得不好，只是简单说了一下MODEM的安装，对于AT指令和软件应用只字不提，让人微感失望，要知道说明书对于一个从来都没有接触过MODEM的新用户是多重要。但是在赠送软件方面，创新公司又给了我们一个创新，除了微型的NETMEETING外还有一个创新自已风格的浏览器，只是这个名为INSPIRE的浏览器对资源的占用偏大了一些。另一个是QUICKLINK MESSAGE CENER，这个软件把创新MODEM的功能发挥到极限，可以在上面打电话发传真，收听留言上BBS，并且有很多内容可调整，真是麻雀虽小五脏俱全。MODEM的连接速度界于50K—52K之间，偶尔能有53K的连接速度，如此表现基本上已经符合我对MODEM的连接要求，长时间连线也没有发现有断线情况。此猫具有屏蔽电话线功能，这对家庭用户很有用（具体的速度测试见下文）。这只猫的价格在600元上下，对于这样的一只名猫，这种价格已经算是体贴中国用户的了，不是吗?

二、DIAMOND SUPRA EXPRESS 56K V90

DIAMOND（帝盟）也是一家世界级的多媒体厂商，它除了显卡做得好外，声卡、MP3播放器、MODEM等同样有着相当的市场占有率。与创新公司一样，帝盟MODEM的外包装同样有着传统的帝盟风格。这款产品小巧灵珑的外观整体看上去偏向于前卫的造型，可能会更迎合女性上网者的审美观，但是MODEM上只有四个简单的指示灯ON、RD、SD、OH，没有POWER键，也没有MIC和SPEAK，这样的话就不能在MODEM上打电话了。MODEM的背后有一个RESET冷启动键，用于重新启动MODEM，这个功能我觉得完全没有必要，开关键会比它更为实际一些，不知道DIAMOND是怎么想的。打开外壳你可以发现，DIAMOND就连MODEM的作工也是一流，也许它是我见过的作工最好的一款MODEM，完全贴片式的设计，电容整整齐齐的排列在PCB板上，它使用的是ROCKWELL的V90芯片，2MB的FLASH ROM，最特别的是DIAMOND 4X SRAM，它能保证更加高速的存储，提升从Modem到计算机的性能，使传输速率达到230Kbps（现在市面上大部分帝盟MODEM用ROCKWELL为V90优化的最新双芯片的版本）。以前只知道金属钽电容是用于高档显卡上的，没想到在DIAMOND的MODEM也发现了这样一颗颗黄色的钽电容，真是不惜工本。此MODEM只有一个9针的COM接口没有25针的转接口，但是问题不大，另外还有一根电话线、一个变压器、一本说明书和一张软盘。DIAMOND的说明书实在是太简单了，简单得让人有些上火，薄薄的几页，诺大的一个公司能做好MODEM为什么不认真做好说明书呢？赠送的软件还算是过得去，有一些FAX／VOICE软件和几个网络专用版的GAME。其中最吸引人的自然SHOTGUN了，这是DIAMOND独创的一项技术，它可以使你不必丢弃自已旧的MODEM，与DIAMOND MODEM配合来达到接近ISDN的速度，不过可惜的是这个SHOTGUN是WIN95版本的，想在WIN98下运行SHOTGUN你必须去另外DOWN一个。SHOTGUN的效果经过我亲自尝试，只能告诉你并不像传说中那么稳定，DIAMOND本身的MODEM有很好的表现，可是另一个MODEM的问题不少，有时会接不上，有时下载速度奇慢，简直浪费时间和金钱，不知这是SHOTGUN的问题还是ISP终端没有对SHOTGUN这种技术优化。不过总的来说能用上旧的MODEM总比扔在那里好，希望下一版SHOTGUN升级软件能有更好的表现。对了差点忘了提一点，软件均是英文版本的，本地化做得不好。它的连接速度是几款MODEM中最高的，基本上可以达到53K，偶尔会降为52K，与创新的MODEM一样有着极高的稳定度而且它也同样具有屏蔽电话的功能。此款MODEM原先的售价为800左右，随着前一段时间DIAMON将其售价降为599元，它极高的性价比开始得以体现出来。DIAMOND的售后服务也是信得过的，如果你有任何关于其产品的疑问你可以给它的MODEM服务部发EMAIL，我以前曾就它的V90问题给他们发过EMAIL，一个星期后它给了我想要的答案。嗯服务还过得去吧。

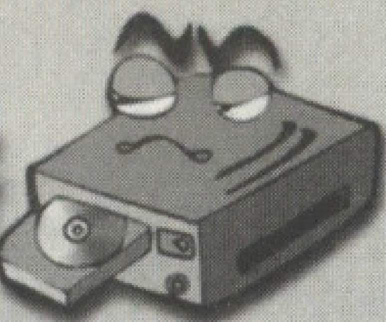
网上见到不少网友反应部分DIAMOND的MODEM产品连接速度显示115，000，AT指令也不管用，在此我找到了一个解决的办法。首先删掉在WIN98的隐藏目录INF中的有关DIAMOND的驱动程序，然后再下载一个新的驱动程序，打开它，找到[56k]这一行，把内容更改为

HKR,K56mode,1,,"AT+MS=56,1,32000,56000<cr>"

HKR,V90mode,1,,"AT+MS=12,1,28000,56000<cr>"

三．MAXTECH GOLDCAT V90／56K DATA／FAX／VOICE MODEM

MAXTECH又名美式坦克，是台湾GVC公司众多MODEM产品线中的一个系列，也是GVC MODEM的高档产品系列（**编者按**：GVC的猫大致分为三个系列，低档的叫SUPER 5，中档的叫GVC，高档的叫MAXTECH），拆开黑色外包装盒，里面安安静静躺着主角——一款银灰色的MODEM，它有着传统MODEM的指示灯，开关处于面板的前方，MODEM上同样有MIC和SPEAK两个接口，另外还赠送一个支架，可以使MODEM立放。它的控制面板上也是布满了CS RS CD OH RD SD TR MR等标准指示灯，此猫同时支持V90和K56两种协议，但由于此



MODEM是完全封闭的外壳包装，所以它的内部作工以及使用何种的ROCKWELL芯片我便无从得知了。赠送的附件和软件方面较为平常，不外乎IE浏览器收发传真和拨拟终端直接拔号等软件，赠送一根电话线和能够接9针或25针的接线，MODEM本身具有屏蔽电话的功能。不过有一点值得称赞，它所有软件均经过了汉化，使用起来很方便。再者它的使用说明书做得很负责任，不仅给出了硬件安装方法，还详细介绍了一些AT指令集，使初学者也能运用好部分AT指令，如果MODEM出现一些小意外的话，也可以尝试着用AT指令自行解决。另外此猫还标榜着一项功能—自动升降频，据说此功能能适应和区别不同的电话线路以做出相应的调整，至于具体的效果怎么样还得试完再说。再下来测试的就是它的连接表现了，此猫在大部分的连接时速度表现为50K至52K，50K的概率会更多一点，偶尔也会下降到49K，没有出现过断线的情况，这样的速度还是令人满意的，至少对得起它820元这一较高的售价。在售后服务方面GVC是做得最好的MODEM产商之一，还差点忘了告诉大家GVC可是提供蓝色快车服务的噢!

四、ROCK MODEM EV－Ⅰ（网际HIGH客）

这款MODEM是由国内鼎天公司出品的，我第一次见到这种品牌的MODEM还是在几家报刊媒体上，它也是我看到的第一款进行如此大规模宣传的国产MODEM，不少媒体对这款MODEM作出了较高的评价。

MODEM的外包装只是一个硬纸盒，里面有MODEM、说明书、一张软件光盘和其它必要的配件，这款MODEM附送了一个半透明的外壳，看来是受到了IMAC透明潮流的影响，但是这个外壳的安装并不很方便，你必须把MODEM底部的四个塑料软膜先撕掉，旋开镙钉，然后才能换上很炫的外壳，是不是有点麻烦？可是当你安装上这个半透明的外壳后，它能立刻为你的桌面增辉不少，上网的时候你可隐约看到MODEM的内部线路和指示灯的闪亮，桌面上的另一道风景线。这只猫使用的是CURRUS LOGIC的主芯片，支持V90、X2协议，MODEM的内部作工还算比较细腻，但是元器件很一般，难免给人以减料之嫌。不过有一点很特别，它的FLASH ROM不是一般的2MB而是4MB，这种大容量的FLASH ROM在MODEM上算很少见，它能提供给我们更大的升级空间。除此之外它还赠送了一个可竖立的支架，开关、MIC和SPEAK插口都位于MODEM后方，它的MIC输入效果稍显不够，居然会有比较大的杂音，也不知这种现象是个别的还是普遍存在。另外它没有屏蔽电话的功能，对于这点我感到很不满意，因为如果你在收女友EMAIL的时候，家人因为误提电话而前功尽弃，那么你的火气一定会很大吧。至于它的说明书也是大众化的那种薄薄的几页，我连看都懒得去看了。赠送的软件很丰富！NJWIN，BITWARE……，另外它还提供了一年保换、三年原厂保修服务。售价大约在580－600之间吧。以上的几个方面我还比较满意，但是实际使用却使我大吃一惊—太令人失望了，简直差到我都怀疑是自己的眼睛有问题。首先我安装完MODEM的驱动，设置好拔号帐号，连接后显示的是DTE 115，000，这是我最讨厌的一种情况了，没办法只好用AT指令AT&FW2，得到了一个可以气死人的速度，没办法再度使用AT指令，先强制连接于V90，没用，退一步V.34好一点但也只维持于31200，真是见鬼了。排除了电话线路和ISP的问题，看来问题出在MODEM本身，因为我的ISP是支持K56和V90的，所以双方可能在兼容性上存在着一些问题，看来只能通过升级FLASH ROM和更换驱动来改变，但是在该公司的主页上却找不到任何有关这款MODEM的事项，听说鼎天还有一款ROCK MODEM EV－Ⅱ采用的是ROCKWELL的芯片，可是去问经销商，他居然告诉我没有这种型号的货，无奈之下先换一部回来，表现还是一模一样，我是彻底的死心了，看来此MODEM只能退出下面的速度和下载测试了，那样对大家都比较公平一点。

五、GVC银梭

贺氏破产后，USR这一世界销量第一的MODEM并不重视国内的市场，所以GVC就当上了国内MODEM老大的地位。它的金梭、银梭系列大卖特卖，GVC银梭的包装盒很奇怪，是一个红色和黄色相结合的大三角形的包装盒，提着它就像给人一种买糕点的感觉，呵呵呵，打开这个包装精细的MODEM（真有点舍不得打开这么漂亮的包装盒），里面附送的让人眼花的软件有两张CD之多，还附送了一个高品质的头戴式麦克风，可以和赠送的软件相配合达到免提电话的功能。对了这是什么？噢原来是GVC赠送的500分钟上网卡，你只要认真填好卡再寄回GVC公司就能得到500分钟的免费上网时间了。纵观MODEM的外型，极有专业品味，作工精细，有自已的特色，除了平放之外，还可拉出两个支架竖放于桌面。底板采用金属板，拆开MODEM的塑料外壳，电路板外还有一层金属板将其完全保护起来，这样的设计应算是合理的，使用金属板除了能达到较好的散热效果，对抗外界不良的电波和信号都起到了帮助的作用。使用的是ROCKWELL处理V90的双芯片，这种芯片比旧的单芯片有更好的稳定度，作工也是同样用的是贴片式设计，嗯怎么是一般的电解电容呢？与我原先想的钽电容不一样吗？其它的高频晶振、电阻等等还是用足料了。不过此猫的独立扬声器做得实在太烂了，用缺省的拔号声音实在太小不注意的话很难听到，可是开到最大的话又显得很刺耳。开关、9针插头、LINE、PHONE、MIC、SPEAK都（下转50页）



YING JIAN SHI CHANG HANG QING

硬件市场行情

北京行情

如果爱听收音机的话，那么你每天早上肯定会听到“明光电脑广场”这个名字，这回咱就带大家到明光电脑广场去看看，从中关村出发，骑车上三环，从四通桥往东走一两公里就到了，它是一个位于大钟寺斜对面的两层建筑，1楼前面是个很大的厅供一些大厂商摆展位，与中关村不同，“明光电脑广场”里主要以整机和外设以及一些接入服务为主，周六和周日都不休息。

在这里各种大、中、小品牌机多如牛毛，为了招徕生意，品牌机也可以随意调换配置。卖打印机、扫描仪、数码相机的地方也不少，不过价格比村里贵几十到几百元。来这里的顾客多为家庭用户，面对眼花缭乱的机器多半不能自己，这时，谁服务热情周到，就可以把生意抢过来，看来和中关村单纯拼价格的做法还是有点不同的。

在2楼发现楼梯口有很多卖正版CD/VCD的，价格10-30元，还算便宜。不过我最感兴趣的是一个修光驱的地方，柜台上密密麻麻摆满了报废的光驱，经过这里维修多半可以起死回生！我询问了一下价格，修一个光驱40到60，修刻录机100多，保1个月。如果你的光驱实在太烂，他们可以回收，价格10到60元不等。修光驱的朋友可以参考一下，全国各地应该也差不了多少吧。

临近春节，多数公司都不再进新货，准备将库存卖完了拉倒，所以畅销产品因为脱销而涨价，滞销产品因为公司急于脱手而降价，价格变化非常大。这个时候采购硬件需要特别小心地货比三家。CPU、内存、硬盘等大件价格在一个劲儿的往上涨，赛扬366本周价格飞涨，目前不要转换卡的价格是520元，而赛扬366在最便宜的时候不到400元。赛扬433的价格也涨了不少，690元一颗，估计要过700了。而赛扬466的价格反而降了一点，目前为810元。市场上可以看到PⅢ XEON 550处理器，缓存512KB，8900元一颗。最近K7也缺货了，不过状况没有PⅢ那么厉害，K7价格还算稳定，3000元以下的套件还可以买到。

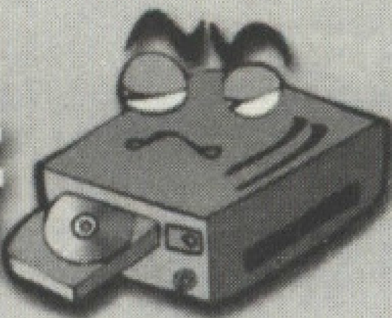
钻石9代的硬盘实际上有2种，20G的钻石9代既有5400/512k cache的，价格1450元，也有7200转/2MB的，价格1750元，虽然有2种，可是现在都叫9代，所以大家买的时候看清楚，包装上写着呢！

南京市场

INTEL的“铜矿”Coppermin上市已有二周了，FC-PGA Socket370封装的PⅢ 500E，内置（On-Die）256K全速二级缓存，报价是2280元，虽然性价比很好，但是看的人多买的人少，原因是现在大部分主板都无法直接支持它，而专用的FC-PGA Socket370转接卡要二三百元，等到能直接支持FC-PGA的Socket370主板大量上市，这种CPU才会畅销。采用133外频的PⅢ 533B报价2950元，仍然采用是Slot1接口。赛扬333/366/400/433的价格分别是430/500/600/660元。PⅡ 400倒是降到了1000以下，而且是SECC2封装，成为性价比很不错的产品。盒装的PⅢ 500很少见了，少数柜台里有几片散装的PⅢ 500，随着PⅢ 500E的大量上市，PⅢ 500将会逐渐退出市场。K6-3 400报价是1050元，内置256K全速缓存，但是性价比并不突出。原盒的Athlon 500要2050元，散包的只要1700元，不过原盒的提供3年质保，散包的只有一年质保。现在散包的Athlon 500加上主板的价格最低只要2800元，性价比远好于同频的PⅢ加主板的组合。

本周到了一款新主板，磐英的EP-3VCA2，它和原先的EP-3VBA2有什么差别呢？原来EP-3VCA2是支持FC-PGA的Socket370结构的主板，该主机板上设计有辨认FC-PGA的线路，能够自动识别Coppermine CPU的电压（1.6V）。市场上还有很多廉价的主板产品，春节前则灵主板正在搞一个降价促销活动，则灵M6S1（SIS 620芯片，集成显卡，声卡，Socket370，AT架构）由680元降到580元 ；M5S1（SIS 530芯片，集成显卡，Socket7，AT架构）由650元降到540元 ；M5V8（MVP4芯片，集成显卡、声卡，Socket7，ATX架构）从680元降到630元 ；M612（Intel 440BX芯片，支持PII、PIII，ATX架构）从780元降到720元。

打印机方面，南京市场上主要是佳能和EPSON在竞争，佳能的主要优点是耗材便宜，EPSON的图像打印质量更胜一筹。EPSON STYLUS PHOTO 710要1850元，千禧年纪念机型“世纪银彩”喷墨打印机要2900元，我寻到的最低报价是2800元。“世纪银彩”实质上是EPSON STYLUS PHOTO 750的机芯，不过把整个机身换成银灰色的外壳，看上去相当的酷。EPSON 300/440/700/Photo EX A3报价分别是760/1180/1920/2950元。Canon喷墨打印机BJC-255要730元；BJC-4650要1920元；BJC-4310要1100元；BJC-5000要



2750元；BJC-7100要2000元。

深圳行情

深圳最好卖的主板芯片组中低端以整合型的I810、SIS620为主流，高端方面Via的693已经可以和花样繁多的“新”BX平分秋色，而且销量越来越大，看来INTEL要小心啦，810E的主板面市虽有一段时间，但价格不低，性能不高，搭配的133MHz外频CPU也刚出来，因此买的人很少。至于搭配SDRAM 的Intel 820和SIS630，仍然性价比不高，市场情况差强人意。支持K7的主板一般与CPU搭卖，而且价格不断下调，例如华硕K7M－RM＋K7 500套装，已经由2999元调整为2850元。

邻近春节，各厂商纷纷推出各式促销酬宾活动。近日华硕举行华硕产品三大件组合年末优惠大酬宾活动，这三大件产品是：华硕最新的Intel 820主板，华硕TNT2/32MB显卡，华硕机箱，以上产品的市场零售价分别为1380元、980元、450元，合计为2810元，如果在华硕的指定代理处一次性购买以上三大件只需2700元。某深圳公司也在赛格广场举办迎新年“梦想成真”三套件推广活动，三套件分别为艾威高阶主板、艾尔莎（ELSA）高性能显卡和傲锐（Aureal）3D声卡。此酬宾活动将延续到2000年2月。

武汉市场

创新举行显卡促销活动，购买创新3D Blaster Geforce Pro的用户可以获得千禧金装PCWorks2.1一套。另外，PCI版的创新TNT/16MB、Extreme（permedia2)/4MB显卡少量到货，价格分别为850元和360元。爱机不支持AGP插槽的用户可以考虑一下，不用换主板一样进入3D世界。

硬盘的价格稳中有降，不过仍有些型号缺货。希捷酷鱼（7200转）10G和13G的价格分别为1180元、1080元。IBM13.5G（7200转）价格为1240元。上周，IBM20.3G（7200转）到货，价格为1700元，有些偏高。小容量的硬盘只有昆腾6.4G和希捷4.3G，价格仍为960元和900元。

雅美达701T的价格降到2988元，降幅达500元之巨，可以说是目前市场上最便宜的采用特丽珑显象管的17寸彩显了，此举可能是对LG推出3100元的“未来窗”775FT作出的反应，这必将引起17寸中高档显示器新一轮的价格下调，不管怎样，对咱们消费者来说是一件好事。另一款雅美达15寸的显示器502T也有100元的降幅，目前价格为1880元。

本栏目由小熊在线（www.beareyes.net）提供

（所有信息截止到2000年1月24日）

（上接37页）月保换和6月保修，再好一些的会提供3月保换和一年的保修。

保修和保换绝对不是相同的概念，翻修的产品无法用的踏实，所以最好还是挑选质保期较长的产品，至少应是一年保修。另外CD-ROM产品是否具有“PCAV（局部恒定角速度）”、“全钢机芯”及“人工智能纠错（AIEC）”等特点也是应该注意的。

■大白鲨(Shark)44X
评价：高速，极佳适应性
图解：正常读盘时速度很快，在遇到坏道时减速及恢复正常后提速都非常迅捷。

■ACER 40X
评价：较高速，适应性极差
图解：正常读盘时速度上升稳定，但遇到坏道时速度骤减，有时甚至会出现死机的现象。

■ASUS 40X
评价：高速，适应性较差
图解：正常读盘时上升稳定，在遇到坏道降速后一般采用低速读盘。

■LITE-ON 36X
评价：低速、稳定，适应性较好
图解：在检测放入的是有污损的光盘后，便采用极低的读取速度，并一直保持速度的稳定。

注： CD WinBench 99是Ziff-Davis公司出品的一种用于测试CD-ROM的软件，是目前评价CD-ROM的一种最权威的测试软件，它可以测试CD-ROM工作在每一状态下的工作速度。通过测试，可以得到CD-ROM的综合工作性能。

当使用Ziff-Davis公司提供的标准CD WinBench 99进行测试时，26X-44X的CD-ROM的内圈工作速度为16X-24X，最外圈工作速度为36X-44X，由于生产过程中会产生一定的误差，使得CD-ROM在最外圈时有可能达不到所注明的速度，所以36X达到35X、40X达到38X或39X，而44X达到42X都属于正常范围。

当光盘上出现了污渍或划痕时，CD WinBench 99将能通过曲线图很直观的表现出CD-ROM在遇到这些特殊情况时的状态，上图就是表现CD-ROM此时速度变化的曲线图。



无须多言，首先祝大家新春快乐，ken在这里有礼了。

这一段时间内，我们的虚拟社区托方方面面各界人士的福，推出后人气骤然上升，但同时暴露出来的问题依然不少。来自网友方面的意见也压得ken有点支持不住了，这不，最近感觉总是站不直，像只大虾！（DC：不是像，本来就是）

对于大家提出的关于速度提升的问题，我可以先透露一点消息（大家把耳朵竖起来听着啊！），就是我们的服务器速度有望提升到目前速度的3倍以上，就是说可以支持更多人同时上线，而且带宽将会有大幅度增加，相信在近期内会给大家一个满意的答复。另外要说明的一点是，近期有很多网友抱怨灌水的现象，在这里我引用社区功臣Titanium的一段经典话语：对于社区来说，最大的问题是——灌水。其实灌水几乎是大部分社区的普遍问题，但没有象这里那么严重的：据我保守估算，符合所谓"臭水"条件的帖子占了帖子总数的六成以上。当然社区管理方面的确有一些不足，但为什么会有如此多的网友沉迷于毫无意义的灌水之中？我实在是不明白。可能因为大众软件的读者群有很大一部分是学生（呵呵，各位学生哥别揍我就行了），所谓"分、分、分，学生的命根"，我也是念书过来的，自然懂得这句话的含义，"你看心心他们几个那么高分""哼，看我的，明天就超过他！"呵呵………………现在学习压力普遍很大，上网嘛，图个乐子，顺便也展现一下自己（现在的学生展现自己的机会实在太少了），不管有话没话，先让大伙知道咱再说，要一不小心上了排行榜，让大伙在底下瞧着多风光！呵呵，可能不少同志（同学）是这么想的吧？或者别的理由？

我不希望社区变成一个臭水横流的地方，毕竟我曾经梦想把这里建成一个花园（天堂？），但是我的努力没有结果，我一个人的力量是渺小的，中国古代就有所谓"谏"，我不过一介布衣，"书谏"未果，"兵谏"不得，那只有所谓"死谏"了。

其实ken对社区的将来有个很美的憧憬，就是想将社区真正变为一个虚拟社会，也就是大家在网上的第二个家。Hmmm……让我来想象一下，就是这样的：每次当我打开浏览器的时候，我的眼前闪烁的是"晶合后院"四个大字，验证了身份后便大摇大摆地进入了后院。进来后突然弹出一个窗口，写着"喂！Ken，我是Lanqiao，昨天你借给我的VCD我丢啦，嘿嘿！"看完这条倒霉的信息后，我习惯性地进入站在了后院的公告牌前，上面赫然写着"谁的VCD，我拣到了，请与DC联系，并带上10元"（ken：有没有搞错！？）看完公告牌，就开始在街道里闲逛，看看有没有什么我喜欢的新闻，比如"PS2买一送十"之类的。突然，社区中的寻呼系统告诉我，有个陌生人向我发出请求，请我到某某公共咖啡屋去坐一坐，我反查对方资料，哇！是个MM，二话没说，"嗷"的一声，拖着个尾巴端着棵树做掩体慢慢移向该咖啡屋。到了咖啡屋，才发现这里好多人啊，还是赶快收起尾巴为妙。这一坐，便和那位MM开始了长达4个小时的长谈，心想"这位MM还真是能聊，和我还很投机呢，嘿嘿"突然发现"她"身后一物闪了一下，奇怪，什么东西啊，定睛一看，faint…… 尾巴！！！再看这位MM，原来乃DC扮成，真是狼行成双啊。

出了咖啡屋，ken想去轻松一下，于是进入了后院的娱乐中心，玩什么呢？三角洲吧，ken最擅长就是这个了，于是端起心爱的机关枪就冲进了战场，上窜下跳，横冲直撞。一场下来，挨了一发炮弹、5颗子弹、外加6次挨刀子，最后踩上一颗雷，临结束前还干掉一个同伴。积分-4，自觉得比昨天的-10要强很多，所以又"嗷"的一声，扬长而去。

出了娱乐中心，ken开始琢磨如何将自己在后院的积分快速地长上去，去论坛灌水不是好方法，而且被发现是要被关监狱的，于是决定铤而走险，用自己一半的积分去买了一张彩票，号码是，745614（多好的数字啊！），寻思着自己必然能够福星高照，换来自己心怡已久的Geforce256。开奖后ken发现自己虽然没有中大奖，但是还算没有空手而归，得了一只鼠标，于是自己安慰着自己回到了家。（后来发现鼠标没有橡胶球）

回到家，发现自己的住所是在是寒酸了点，于是决定开始挣钱（虚拟货币），想想估计能够写点文章骗骗稿费，决定到社区的公共论坛去大放厥词。想了半天，两只爪子才放到塞满面包渣的键盘上，开始以每分钟20字的速度码字，题目就叫"我看虚拟社区的未来"全文共达1万3千余字。看着自己的积分只长了一分，心里有点不平衡，于是企图投机取巧，妄图灌水，10分钟以后，发出垃圾帖字1000余帖，15分钟后被系统管理员扣除（下转50页）



heyi

网上寻呼VS电话寻呼

WANGSHANGXUNHU Vs DIANHUAXUNHU

现在Internet跟我们的生活越来越贴近了，这不，我们只需访问开通了网上寻呼功能的呼台网站，输入自己想要传呼的内容，你所传呼的信息就能够传送到该用户的BP机上了。这种方式方便了我们，不管我们身在何地，只要可以上网，就能做到随时随地发消息给这些呼台的用户，既省钱又能避免有时请寻呼小姐转达时的不自在。当然目前这种寻呼方式还存在着一些不足，例如当呼台的业务很繁忙时，网上寻呼所传送的信息可能要等很长时间才能发到用户的BP机上。

功能上，网上寻呼可比电话寻呼强大多了。目前，这些呼台的网站一般都开通了网页寻呼、邮件寻呼、网络秘书、网上查台和用户设置等主要功能。

网页寻呼是一种通过访问网页来传呼寻呼机用户的服务。全球各地的人，只要能够进入传呼主页，填写有关信息，就可以方便地把内容传到用户的呼机上，不再需要拨打长途电话了！当然了，只能发送数字信息给数字机的用户。

邮件寻呼是指BP机用户先指定一或多个E-mail信箱，一旦这些信箱中有了新的邮件，用户的呼机上就会接收到该邮件的发信人、标题和部分内容。这样，拥有E-mail信箱的呼机用户就再也不必担心信箱中来了新信自己不能及时查看，也不用频繁地查信箱是否有信了。

网络秘书可以让呼机用户在网页上预先定制工作计划和日程安排表，在每一项日程到来之前，系统会自动提醒使用者，将日程安排事项显示在用户的寻呼机上，网络秘书就象一个永远不知疲倦的事务助理，随时随地为用户服务。

网络查台可以让呼机用户在网页上查询网页寻呼、邮件寻呼和网络秘书等最近的几十条历史记录。用户设置则是提供给用户维护网络寻呼的一个界面，用户可以在该界面上设置是否开通网上寻呼、是否有呼叫限制、拒转某些发件人所发邮件、设定是否启动时段限制，以及允许呼叫时段的开始、结束时间、更改密码等等。

就是说，我有了一个网络呼机以后，别人（全球各地）就不用再通过电话呼我啦。光说不练怎么能行！下面我就给大家介绍一些国内寻呼台的网站：

●联通寻呼（http://www.unipaging.net）

不用我多说了，国内的280多万191/192的用户都可以享受到这种服务，网站界面和寻呼的功能都还不错。

●上海联通（http://shunicom.chinacall.net/）

这是中国联通的上海子公司开办的。

●福建联通（http://fjunicom.chinacall.net/）

这是中国联通的福建子公司开办的。

●中北寻呼（http://paging.cnc.com.cn）

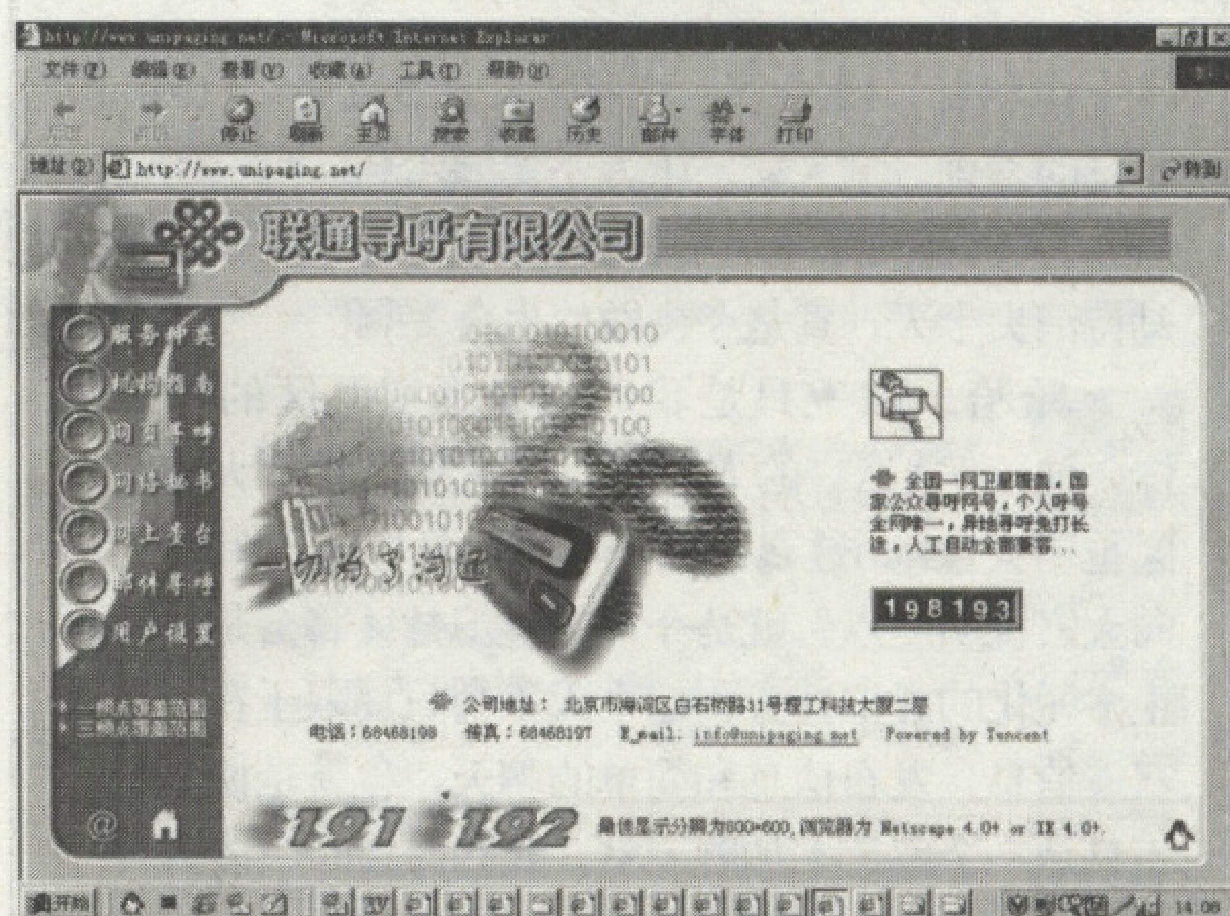
网上寻呼的功能齐全，相信250多万中北台的用户会比较满意的。

●万声寻呼（http://www.welsend.com）

●万立通寻呼（http://www.wanlitong.com.cn）

●润迅寻呼（http://www.cm.com.cn）

●中铁寻呼（http://www.railpaging.com.cn/paging/frame.htm）



支持网上寻呼的各项功能。

●成都中铁寻呼（http://ctxh.chinacall.net/）

●广西国信寻呼（http://www.126.gx.cn）

广西国信已经把126/127、198/199传统寻呼与国信的因特网服务器联系起来，开发了多项新业务，包括：全球通网上直呼业务、全球个人电子邮件通知呼业务、全球个人电子邮件内容呼业务、全球个人网上留言通知呼业务和全球个人网上留言内容呼等。

●武汉国信寻呼（http://www.wh129.com.cn）

服务对象为本地的126/127、129、以及198/199用户，支持网页寻呼、邮件寻呼、网络秘书、网上查台等功能。

●河北国信寻呼（http://www.heguoxin.net）

可以寻呼河北省的126/127用户以及全国的198/199用户。

●辽宁国信寻呼（http://www.lnbp.com.cn）

●邮联寻呼（http://www.union.szptt.net.cn）

●斯壮寻呼（http://www.stcall.com）

●龙飞寻呼（http://www.longfei.com.cn）

●翔龙（http://xl.chinacall.net/）

●中汇（http://zh.chinacall.net/）

●鸿信（http://hx.chinacall.net/）

●万众（http://wz.chinacall.net/）

●北京特讯寻呼（http://www.bj-speical.com.cn）

●北京百思特寻呼（http://pmail.bta.net.cn）

●北海导航网上寻呼（http://page.bisp.com/）

寻呼对象为北京的华英寻呼台和北海寻呼台的注册用户。

●江门市新光无线电寻呼台（http://jmxg.qx.com.cn）

●浙江警花寻呼台（http://www.zjjht.com）

（上接48页）1500分，并被关入监狱反省。（ken以亲身的教训告诫大家，千万不要灌水啊！呜~~~）

在回家的路上，突然碰上随机事件，被外星人劫持消失十天，真是今夜做梦也会哭啊！

哈哈，以上只是我对将来虚拟社区的一个憧憬，像ken这么衰的人恐怕不多见吧，相信大家在社区也不会像ken这么倒霉。不过之所以这么写是为了向大家说明一点，就是今后的虚拟社区将会是一个真正多元化的虚拟社会，每个人不会只局限于在社区内察看信息，发布信息和简单的聊天，也就是说社区并不只是一个留言本加聊天室，我们得到的应该更多！

（上接45页）在MODEM背面。该猫的连接速度稳定于49到50K之间，偶尔可以达到52K，也是一款在连线时很稳定的产品，表现不会有太大的浮动。与所有的GVC产品一样，它也提供了蓝色快车优秀的售后服务，但是这只猫的售价却是有些贵，大约得在820。不过如果你看中它的优越的抗干扰性那么多花点钱还是值的，花钱就是为了买个称心放心开心不是吗？

六、将王K&G MS 56K EXPRESS

这也是一款国产的MODEM，虽然是国产货，但是它的外包装比有些知名品牌做得还要认真，包装上大大方方写着支持K56与V90双频技术，使用ROCKWELL芯片，MODEM被塑料膜真空包装得严严实实的。附猫附送了一根双口的MODEM接线、一个变压器（这个变压器款式很新潮，与一般MODEM的变压器插头与电源变压部分合在一起不同，将王变压器的电源变压部分与插头部分是完全分开的），还赠送了一张光盘和一本小说明书以及一根能与电脑主板连接的接线。它的光盘里不仅赠送了像BBS架站、ICQ等等大量实用的软件，还向你说明了一些基本的比如BBS构成之类的小知识。再观MODEM的外观，的确是独具匠心，它的指示板是液晶显示的，打开MODEM后，指示板的绿色荧光屏就会亮起来并且显示的是中文，好看，真的好看。它的MIC、SPEAK插头位于指示灯下，MODEM的下方有两个支架，拉出后就能立于桌面上了，在MODEM后方除了一个按键式的开关外，最有意思的便是跳线，通过跳线可以组合出是否让MODEM处于自动或者手动的状态，如果你选择自动方式的话，要上网的时候根本就不用按POWER键，只要按下WIN98桌面上的拔号图标，MODEM就能自动的启动了，是不是很方便？上面提到一根与主板的接线，通过这条接线能让MODEM接管主机重启动的工作，比如远程电话启动。此猫有屏蔽电话的功能，但好像不太好用，时有误提电话断线的情况。还有一个吸引人的卖点就是能防止雷击，你可千万别小看这个防雷击的功能，你知道吗有不少网友的好猫就在在一个下着大雨打着雷的晚上报销的（**编者按**：*我就是*）。好了，该看看MODEM的连接表现了，这款MODEM与这次测试的大部分MODEM一样有着比较稳定的连接速度，基本保持在49K－50K之间，只不过线路比较繁忙时的表现显得有些差强人意。此猫在中国大陆的售价为750左右，结合它的各种新功能和多种软件，还是极具性价比的。在售后服务上，将王公司也提供了三年保修的承诺，与DIAMOND的EMAIL询问服务相比回复的时间要快得多，内容也会更为详细，因为毕竟是本土的MODEM嘛。

（待续）



网星品网之模拟情结

王晨的

MUNIQINGJIE

记得小时候，曾经为了得到一盘FC的盒卡；而忍饥挨饿，宁愿早餐不食，也要攒钱购之；也曾为某一心动的游戏无处寻觅而苦恼……可是今天，我们不再失落，模拟器了却了我们的心愿，也创造了全新的网站类型模拟器站点。

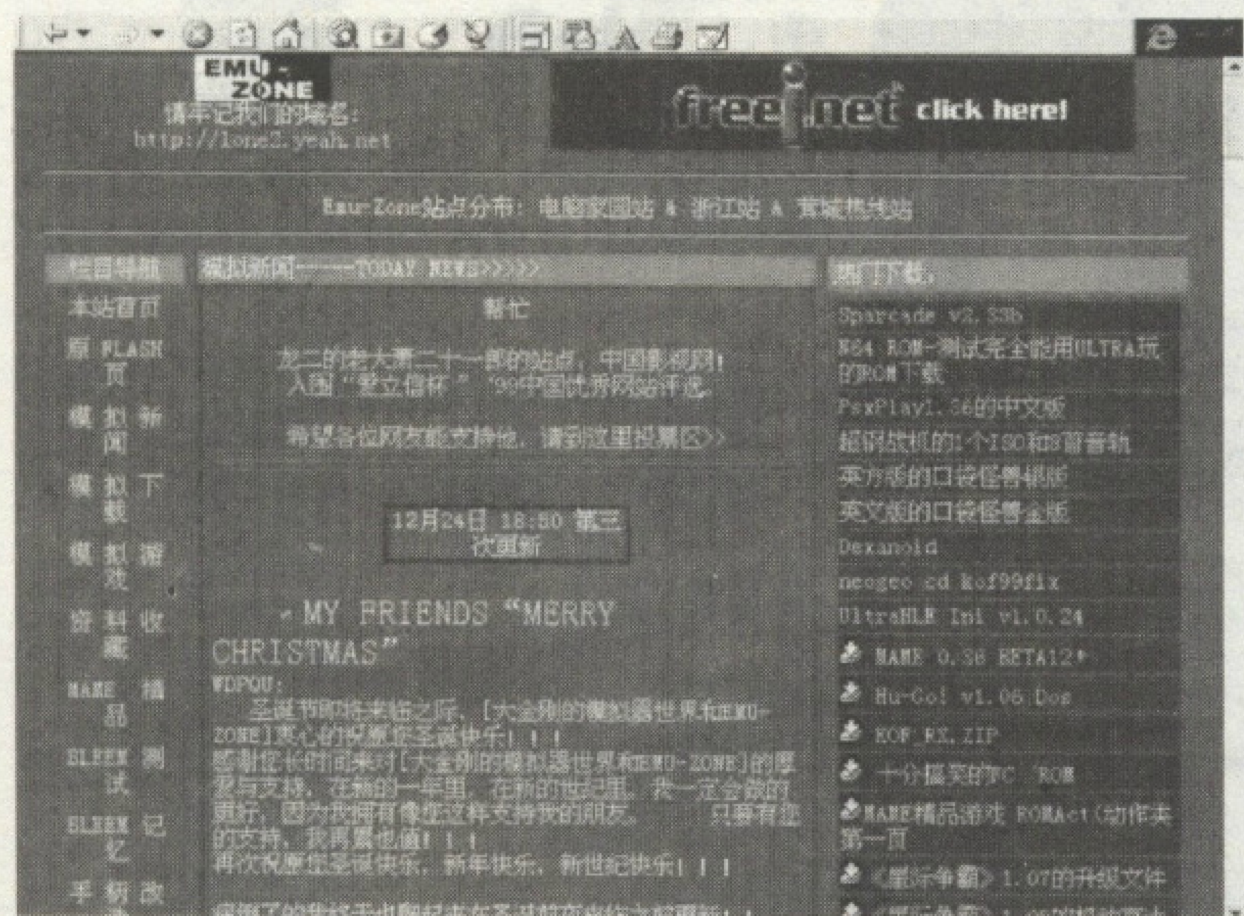
一、制作认真的模拟器站

Emu-Zone

http://lone2.yeah.net

总"品"：

在网上真的很难见到排版如此规范的模拟器站，虽然称不上制作精美，但比起大多数的同类站点来，实在是远胜之。文字与底色蓝白搭配，给人以清新舒适的感受，表



格与表格间的衔接恰如其分，不觉牵强；这一切主要是站长抱着一种认真负责的态度来制作维护自己的站点。此站由多达10位站长共同负责维护，给人的感觉是网站做得颇为庞大，栏目也较多，除了传统的"模拟器新闻"、"模拟器游戏"等之外，更有"网友原创"、"DDR专区"等特色栏目，总计10余个。更可贵的是某些栏目下仍有不少小栏目。插图、游戏介绍等细节之处，更体现出站长的认真。适当的小图标点缀，浏览速度亦得到一定的保证。

不足与建议：

栏目虽然较多，各个栏目的内容不够均匀，急需丰富。

本主页综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）

1.内容：	★★★☆
2.界面：	★★★☆
3.创意：	★★★
4.知名度：	★★★
5.人气值：	★★★
6.浏览速度：	★★★
7.更新速度：	★★★☆
总评分	★★★☆

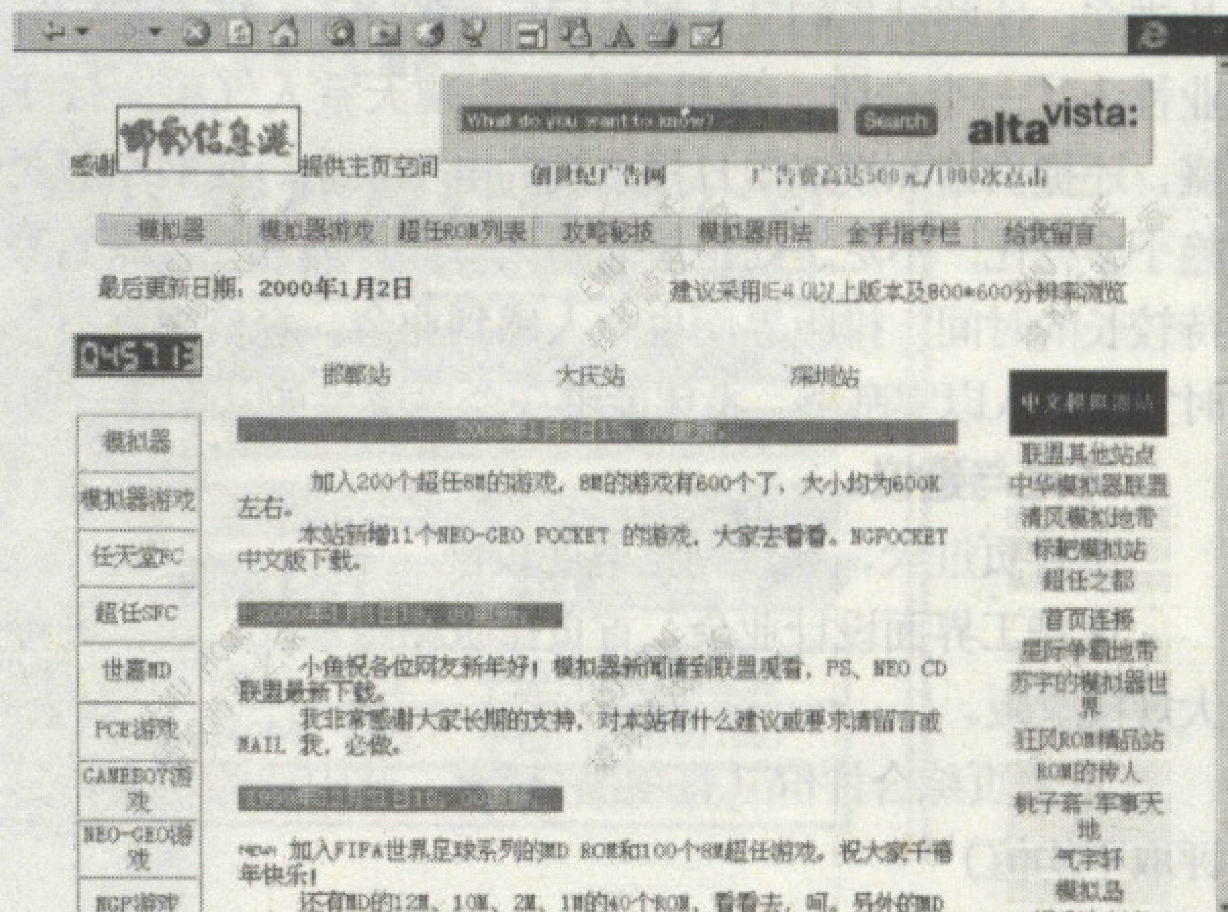
二、这里的ROM数量令人惊叹

模拟游戏之家

http://emuhome.yeah.net

总"品"：

这里平平无奇略嫌粗糙的首页，可以说无法吸引玩家；但是在"模拟器游戏"这个栏目令人无法相信的有着齐全的ROM。这个栏目是整个网站的卖点所在，该站搜集整理了各种不同机型的模拟器游戏，多达数千个，从FC、MD、到ARC、NEO-GEO可谓包罗万象，应有尽有；单单SFC的游戏，就有1755个，容量超过2GB。这绝对是网上最全的模拟器ROM站点；而且这些ROM均加以细致分类，并提供本地下载，速度极快。除了rom之外，此站的其他栏目，也丝毫不逊色：攻略秘技、模



拟器用法、金手指专栏等颇为实用的栏目为此站大增异彩。此站当为寻找模拟器游戏的第一选择。

不足与建议：

1.本来是个相当优秀的站点，但由于界面较差，致使站点的层次大大降低。

2.也许是由于站内文件数量过多的缘故，有部分错链、空链的现象。

3.建议增加站内搜索器，让网友能更方便地在众多ROM中查找自己所需要的。

本主页综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）

1.内容：★★★★☆
2.界面：★★☆
3.创意：★★★☆
4.知名度：★★★
5.人气值：★★
6.浏览速度：★★★☆
7.更新速度：★★★
总评分 ★★★

三、专业权威的模拟器站

模拟游戏之家

http://emu.myrice.com

总“品”：

其首席站长就是为《大众软件》做“模拟天堂”专栏的Dreamer。栏目不多，只有区区6个（模拟器下载、模拟器游戏、模拟器学院、模拟器日报、模拟器论坛、模拟器聊天），但真正做到了少而精；尤其是模拟器学院，此栏目主要介绍模拟器的相关知识，其中的文章多以原创类为主；模拟器游戏的下载，不再似其他同类站点那样以传统的SFC、MD为主流，而是将极有前途的N64和NEO-GEO的ROM放在了首位，由此也可以看出此站引导潮流的勇气与魄力。由于多人负责维护，它的更新速度令人颇为满意；这些站长们又大都是同行中的高手，使内容的专业性上了一个台阶；这里的论坛和聊天室人气也比较旺盛，还提供诸如模拟器日报之类的电子杂志；使网站形式趋于多样化；不足之处也显而易见，如首页过大，需要等待较长的时间；排版界面也令人感到业余，表格用得不合时宜，给人以零乱感。希望能够在今后适当加以改进。

不足与建议：

1.首页过大，导致浏览速度较慢。

2.美工界面设计业余，首页排版略嫌零乱，建议进行大规模改版。

本主页综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）



1.内容：★★★☆
2.界面：★★☆
3.创意：★★★
4.知名度：★★★★
5.人气值：★★★★
6.浏览速度：★★★
7.更新速度：★★★★
总评分 ★★★☆

其他值得推荐的站点（一句话点评）：

1.潜水艇游戏世界http://www.subsgames.com/

领略老牌模拟器网站的风采，不妨一去。

2.超任模拟专区http://www.net-campus.org/sfcemu/

几乎囊括所有超任模拟器相关信息，163、169、VIP三通。

3.模拟中心http://www.gnet1.com/emu/

更新快，号称拥有32GB容量。

4.中华模拟器联盟http://emu.softhouse.com.cn

由多人维护的，更新速度极快（每日数次，滚动更新）。

5.模拟器新闻联盟网 http://cbleem.126.com

以提供模拟器新闻为主。

6.模拟器工作室 http://home4u.hongkong.com/technology/internet/emuroom/

著名的BIG5模拟器站点，资料极为丰富。

7.Billy 的模拟器世界 http://www.billyjr.com

元老级BIG5模拟站点，颇具亲切感。

后记： 既然现在连“游戏”也被升华为第九艺术，可以想象，将来“模拟器”何尝没有可能成为一种文化？而上述模拟器站点，自当为普及模拟器知识的先驱者，希望这些站长们在尽量避免版权问题的前提下，能够加倍热情地投入到建站事业中，为模拟器站点辉煌的明天而奋斗！

游戏大革命

我是游戏迷，我一定要安装《雅达人人语音游戏伴侣》

米格—29 空战即将打响

一架米格—29停在航空母舰上，我拿起麦克风，严肃的发出命令："起飞"！……螺旋桨轰鸣启动，足够的加速度使飞机昂首而起……

我继续发出命令："收起起落架"、"查看后舱"、"前舱"、"高度"……飞机在我的指挥下，正集中飞行！

……发现敌机……

"瞄准目标"，我果断的发出战斗命令："3号导弹"、"发射" ……轰！……

……原来安装了《雅达人人语音游戏伴侣》！该伴侣可以自由的让你用语音来控制《傲气雄鹰》、ATF gold版F16、米格—29、仙剑奇侠传等大量流行的经典游戏，并且每当2000年有新游戏一上市，立刻提供语音游戏控制包给所有的正版用户。使游戏迷在新世纪的2000年一同在游戏中畅玩！

哇！"游戏怎么可以这样玩？"围观的一群人惊讶的说!!!!

大促销

开创"游戏大革命"的<雅达人人语音游戏伴侣>即日开始全面订购，在2月15日以前购买只需18元，以后每天增加一元，买的越早，优惠越多！上市前经销商进货每三天调整一次价格，请即刻联系。

订购期间	订购价（元）	订购期间	订购价（元）
2月15日以前	18	28、29、1日	31 32 33
16、17、18日	19 20 21	2、3、4日	34 35 36
19、20、21日	22 23 24	5、6、7日	37 38 39
22、23、24日	25 26 27	8、9、10日	40 41 42
25、26、27日	28 29 30	11、12、13日	43 44 45
		14、15、16日	46 47 48

请即日到当地软件专卖店踊跃订购，享受大优惠！

雅达人人语音输人系统

如果你用《雅达人人语音系统》把计算机改成了语音电脑：

①、我们曾在该系统中创下3分钟输入960个汉字的神奇速度；同时在输入"应用范文"的文章时，经常达到识别率100%的神奇效果；山东话、河南话、东北话、甚至四川普通话，统统不怕！

②、能用语音实现对Windows的操作应用，能调用所有的应用软件，说"保存"就保存，说"打印"就打印……

③、语音通讯录：语音查询通讯信息；

④、语音秘书：重大事务，语音提醒；

⑤、神算子：语音进行数字运算；

⑥、语音游戏：语音进行智力游戏；

⑦、语音时钟：语音进行时间、日期的查询；

⑧、总共含有语音输入、语音控制、语音办公、语音教学、英汉翻译、病毒门诊、汉字输入、汉字系统八大功能。

正式零售价 780

百日狂潮价 286

全国大量用户纷纷致电本公司，希望在当地购买，请各地经销商跟本公司各地联合作伙伴紧急联系！

北京连邦总部 62525338
北京正普总部 82615801
北京里仁总部 62559731
北京赛乐氏总部62648193
西安辉煌总部 5529833
电脑报软件部 63620624
北京圣比尔 62527962
北京兴四方 62622923
广州太平洋 87575519
广州南软 87610050
福建连邦 7811693
洛阳连邦 4210385
孝义四通 7626669
大连新明兴 3648383
株州四方 8223257
哈尔滨三思 2510366
襄樊甜萝达 3539231
盘锦深蓝 2801289
北京天极 62770585
南昌洪华 6812768
郑州赛乐氏 6232811
济南金中恩 6416842
北京朝红 64368721
邢台连邦 2227912
海口连邦 8540137
扬州华夏 7341118

24小时保证供货电话：013601069672

北京市宣武区虎坊路11号328 邮编：100052

TEL:010 63510176/63582092 87277752(夜)

洛阳雅达软件 0379-3951281(24小时)



WPS 2000应用技巧八则

湖北 李红波

1、解决WPS 2000无法读取WORD 97文件的问题

一般来说，WPS 2000可以直接处理中文WORD 97文档，但前提是Program Files \ Common Files \ Microsoft Shared \ Textconv文件夹下有一个名为mswrd832.cnv的文件，若没有该文件则无法进行处理（这个文件是用户在安装中文Office 97时由系统自动拷贝生成的，用户若未安装中文Office 97则没有此文件），则也就是说非中文Office 97用户无法直接利用WPS 2000打开中文Word 97文档。不过这一问题很好解决，我们只需到其它安装有中文Office 97用户的计算机中拷贝一个mswrd832.cnv文件，并将其安装到Program Files \ Common Files \ Microsoft Shared \ Textconv目录下即可。

2、将文件保存为BIG5码的技巧

执行“文件”菜单的“文件换名存盘”命令，系统弹出的“另存为”对话框，在“保存类型”列表框中选择将文件保存为“文本文件”类型，同时复选“另存为”对话框中的“BIG5码文本”选项，单级“确定”按钮后，WPS 2000就会将该文件转换为BIG5码形式的文本文件，从而满足了广大用户的需要。

3、在文件中输入特殊符号的几种方法

利用WPS 2000“插入”菜单“符号”子菜单中的有关命令我们可直接在文档中输入多种特殊符号（如常用符号、拼音、外文字母、制表符等），在页面上单击鼠标右键并选择快捷菜单“符号”子菜单中的相关命令也可达到同样的目的。此外，采用图文符号库或区位码也可以输入特殊字符。当用户采用Windows自带的汉字输入法时，我们也可以使用软键盘输入特殊符号，首先单击系统托盘上的输入法图标，然后从弹出的快捷菜单中选择“打开软键盘”命令，激活系统软键盘，然后右击软键盘标志并选择输入符号的种类，最后采用鼠标单击软键盘上的相应符号键即可。

4、将首行缩进两格改为顶格的技巧

WPS 2000在缺省情况下会为每个段落的首行自动设置两个汉字的缩进宽度，以满足用户的排版需要。当然，用户若不习惯这种格式、而拟将段落改为顶格也可进行更改，采用下述两种方法均可达到目的：

方法一、执行“文字”菜单中的“段落”命令，系统弹出“段落属性”对话框，然后将“首行缩进”选项设置为0即可；

方法二、用鼠标拖动标尺上的首行缩进标记至段所在分栏的左边。

5、设置表格或其它对象的跟随文字移动属性的技巧

随文对象分为“尾随文字后”和“尾随文字段”两种，尾随文字后将对象当成一个字排在页面上，而尾随文字段则将对象当成一个段落来排版。我们要在WPS 2000中设置随文对象，则应先将光标移至需要跟随的文字或段落中，然后再选定相应对象并单击鼠标右键，执行快捷菜单“排版位置”子菜单中的“尾随文字后”或“尾随文字段”命令即可。

6、在文档中创建水印的技巧

水印是指那些放在每一页的页面下面的图形或图象（如公司的标记等），它可在很大程度上增强文档的可读性，因而深受广大用户的欢迎。这对利用WPS 2000来说是非常方便的，具体步骤为：

(1)画出作为水印的图形，或插入图象。

(2)选定所有作为水印的对象，然后单击鼠标右键，并从弹出的快捷菜单中执行“组合”命令，将相关图形组合为对象。

(3)将水印移到页面上适当的位置，再次单击鼠标右键，并从快捷菜单“对象层次”子菜单中执行“在文字下”命令，将图形内容置于文字之下。

(4)再次单击鼠标右键，并从快捷菜单“排版位置”子菜单中执行“排在每一页”或“排在奇偶页”命令即可。

7、设置书签并快速返回的技巧

当我们编辑一篇长篇文档时，上次编辑到何处、此次应从何处开始就成为困扰广大用户的一大难题，不过WPS 2000提供的书签功能则很好地解决了这一难题，我们只需事先在文档中设置好书签，此后就可以利用它们快速返回指定位置了，从而极大地方便了用户的使用。设置书签的步骤为：

(1) 将光标移至需要插入书签的位置。

(2) 执行"编辑"菜单的"设置书签…"命令。

(3) 系统弹出"设置书签"对话框，我们可为其取一个适当的书签名（书签名应以字母开头，只能包含字母、数字及下划线字符，书签名最多不能超过40个字符，不能包含空格）。

(4) 单击"确定"按钮。

快速返回书签的步骤:

(1) 执行"编辑"菜单的"定位"命令。

(2) 在"定位"对话框中选择"书签"选项。

(3) 在"书签"选项后面的列表框中选择需要定位到的书签。

(4) 单击"定位"按钮。

8.在文档中灌入数据的技巧

WPS 2000的表格可以接受多种数据库文件和其他表格文件，如：dBase III-V 文件(*.dbf)，FoxPro (*.dbf) 2.0-2.6，Paradox(*.db) 3.x-5.x，Access (*.mdb)，Excel 5.0-97 文件(*.xls)，逗号分隔文本文件(*.txt，*.csv)。这些文件数据可以被灌入到WPS 2000的表体中，具体步骤为

(1) 单击表格使其处于选中状态。

(2) 单击鼠标右键，然后从弹出的快捷菜单中选择"插入表体"命令。

(3) 双击表体进入编辑状态，然后单击鼠标右键并从快捷菜单中执行"灌入数据"命令。

(4) 系统弹出"灌入数据"对话框，我们可事先选取数据源，选中需要的数据，最后单击"复制后返回"按钮即可。

利用Win98光盘巧修注册表

杭州 王海粟

本人平时经常需要使用电脑，电脑对我来说非常重要，因此向来对它爱护备至。三天两头给注册表做备份，半个月杀一次毒，绝不让这宝贝轻易生病。

[病起]没想到，这小病不来，一来就得了大病。前段时候，我发现控制面板中的图标与名称经常错位，开始还不以为然，只当是文件链接冲突，想只要能用就行了，但后来发现每次卸载软件经常出现错误信息，而且卸载后，程序仍留在"添加/删除程序"的项目栏中，这时也没在意，只当是程序本身的错误，在做了注册表备份后，使用注册表删除了多余的卸载残留信息。又过了几日，就很少能正常关机了，老是停留在正在关机的画面后死机。

[诊断]我对这一连串问题百思不得其解，我首先搬来了KV300、Kill98等来清查病毒，结果一无所获。我不甘心，认为可能是卸载某些软件时，误把WIN97自身的库文件删除了。于是通过Win97启动盘启动，放入WIN97光盘，运行setup，进入安装界面，未发现"恢复被破坏文件"的选项，证明没有丢失文件。随后又扫描了整个硬盘，劳而无获。这时，我想到了注册表备份，可是令人遗憾的是重导注册表后，依然是"我病依旧"，可能注册表的备份时间与发病时间太过接近了。难道要我重装Windows，我彻底失望了。

[病愈]在绝望之际，我也决不能轻易重装Windows，这将使我要重装多少应用程序，要重设多少个性化设置啊!

于是我想起了升级，升级是会保留所有信息与设置的。我马上放入WIN98光盘，为保险起见，我在DOS环境下键入了"setup"，开始检测硬盘，好，通过了。这时屏幕上出现了"scanning system registry"这行字，咦，是检测注册表，安装WIN95、97时是没有这么一项的? 正当我思索时，跳出了一幅类似于检测硬盘的画面，接着出现了一个对话框，告诉我注册表出现错误，是否修复，当然，坏了怎能不修，"啪"，我猛敲了一下回车。等了一会儿，修理进度到达100%时，又有一个对话框显示已修复，将修复过程记录到何处。多此一举，跳过。好一会儿，终于到了Win98安装界面，我正要选下一步时，一个念头突然闪过脑际，注册表不是修好了吗，那不就意味着97的病修好了吗，试一试吧。当机立断，我中断了WIN98安装程序，抱着试一试的心情重新启动了WIN97，药到病除，所有问题迎刃而解，所有故障消失得无影无踪。

[总结]第一、注册表最好做两个以上的备份，一个近期备份，一个远期备份。远期备份不要更新太快，以免有时注册表坏了没察觉，作了近期备份后才发现时，没有正确的注册表备份；第二，修复注册表时，最好在DOS环境下，比较可靠。

[后记]至今为止，只要是注册表出现错误，我总是用这方法修复，屡试不爽，修复程度为100%。

以上是本人在实际生活中发现的小诀窍，有兴趣的朋友不妨一试。欢迎来信共同探讨，wwwhs@163.net。

注：每次修复以后，都会在Windows目录一生成system.bad和User.bad两个文件，此乃修复以前的注册表备份文件。如果你不幸成为万分之一的幸运儿，修复不能启动Windows，可去DOS下，用此二文件去替换原有的system.dat和User.dat文件。

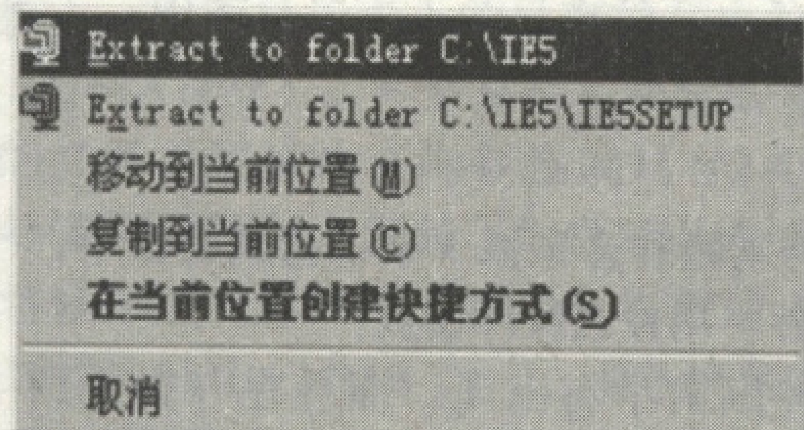
WINDOWS98 SE版IE 5 繁体中文安装

呼和浩特 TIGER_COOL

微软又推出了WINDOWS98 SE版，内置了IE5.0。但是，微软真的是很小气，连繁体中文显示和自动选择都不给配。要访问BIG5码的网站十分不方便。用光盘本地安装，WIN98会提示经安装了较新版本，不让装；用既需既装？下载速度又太慢（我是急性子，猫也慢）。难道就没有其他办法吗？

答案是：有的。但是，呵呵，不在IE的版本上做些小手脚，WIN98是不会老老实实让你装的。下面我就SE版IE5.0繁体中文和语言自动选择的安装方法谈谈自己的体会，希望对大家有所帮助。

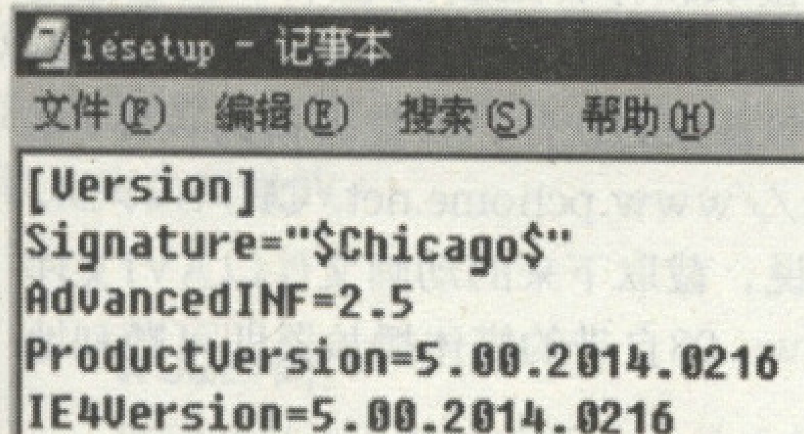
第一步，找到一份IE5.0（大众软件5月光盘和其他一些工具盘上都有）。将其拷贝到硬盘(如: C:\IE5)。



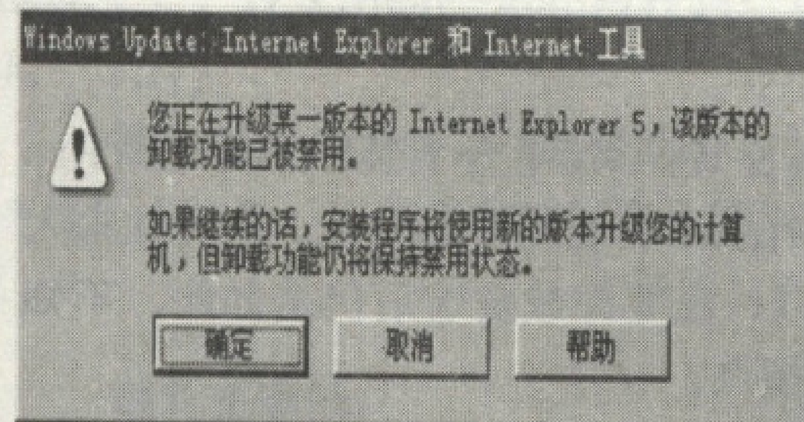
（图一）

第二步，将IE5SETUP.EXE解压到IE5目录下. 其实IE5SETUP.EXE是一个自解压文件包,可以用各种解压缩软件打开。本文以WINZIP7.0为例。

用右键将IE5SETUP.EXE拖到空白处放开，会弹出一个选项菜单（图一）。选择“Extract to folder c:\IE5”. 会解压出IE5WZD.EXE、IESETUP.INF等18个文件。



（图二）



（图三）

第三步，打开IESETUP.INF，找到“ProductVersion=5.00.2014.0216”和“IE4Version=5.00.2014.0216”两行（图二）。将其中的“5.00”改为“5.01”，保存退出。

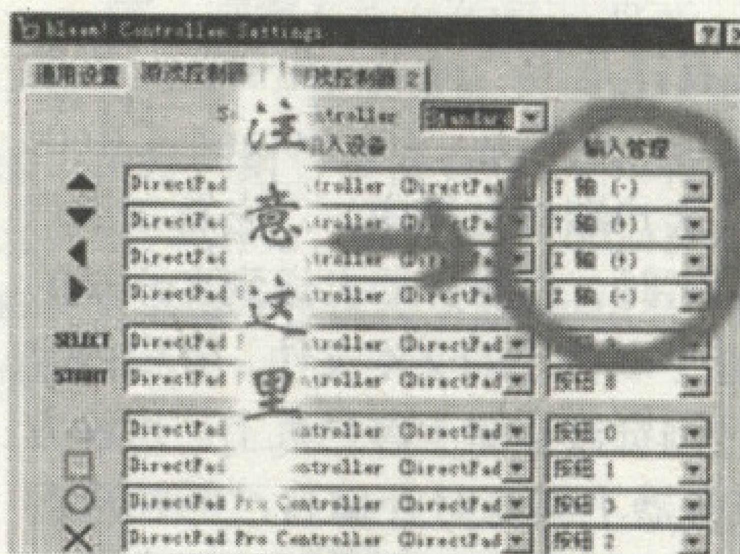
好啦，现在你可以运行IE5WZD.EXE进行安装啦。WINDOWS UPDAT会认为你是在升级IE。对于那个对话框（图三），选“确定”就行了。在自定义安装中已经安装的项目显示为粗体。

安装完成后，在C盘会有一个“Windows Update Setup Files”目录，可以删掉，对WINDOWS不会有影响。

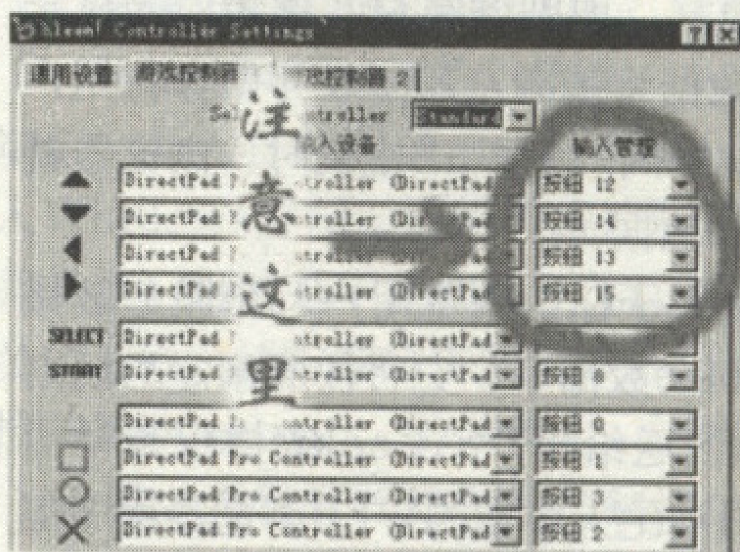
跳舞毯精心设置

江苏 顾方

现在流行什么？当今时兴什么？大多数朋友会说是跳舞毯，其余的朋友可能是没有尝试过，小弟我在此强烈建议购买，因为它确实是一个说服自己锻炼身体的好理由，如果有一些持反对意见的酸葡萄朋友，那我也没有办法了:-)



图一

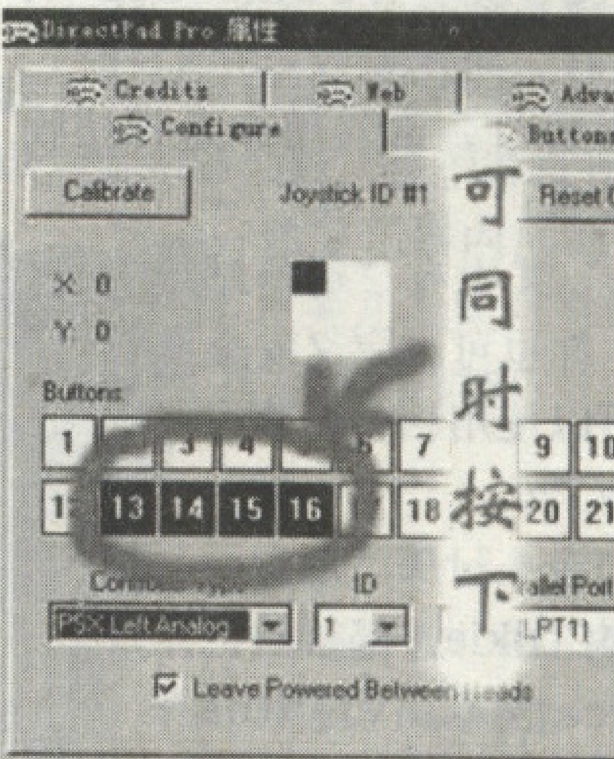


图二

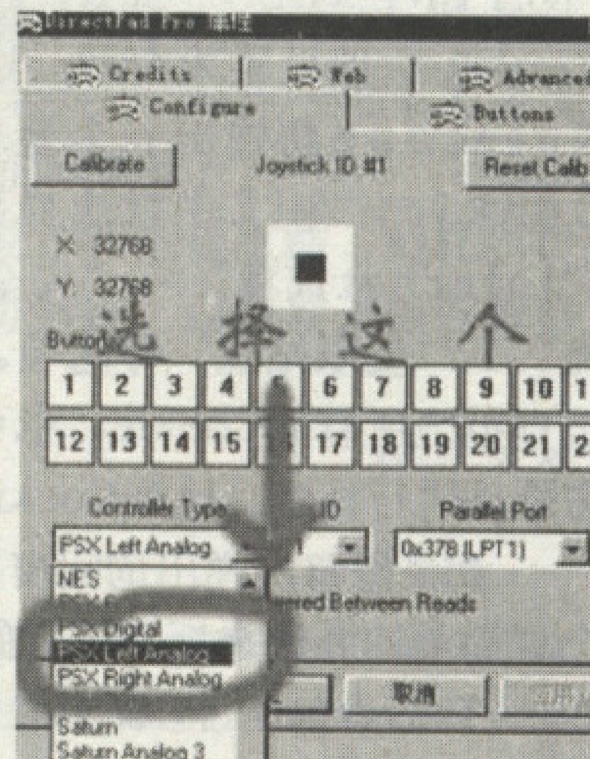
在我们这个世界，一般硬件问题总是要少于软件问题，而恰好跳舞毯也是这样。相信大家的跳舞毯使用的是PS手柄的驱动（就是DirectPad Pro，很多地方能够找到），因为本来就是PS跳舞毯改制的嘛，游戏一定是用bleem!玩PS上的跳舞街（电脑上的移植版实在太次了），正因为如此，不知朋友们发现没有，往往我们跳不了一会儿就被轰了出来，排除水平太臭的原因后，一个无情的事实出现在我们面前，电脑上游戏控制器的左右两键（上下两键）无法同时按下，也就是说我们永远无法完成中的舞步。

怎么办？难道说就此放弃？不，现在请大家跟我做，解决这个讨厌的问题。

首先到“控制面板”中选择“游戏控制器”，选择跳舞毯（DirectPad Pro Force Feedback Controller）

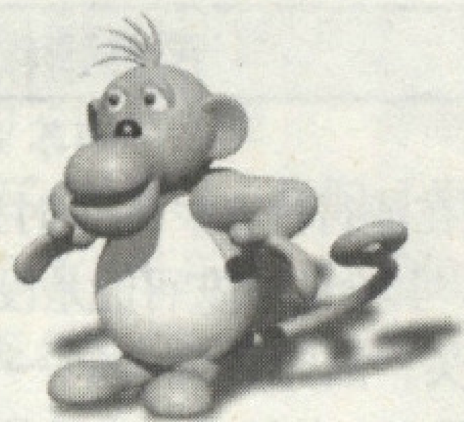


图三



图四

（下转29页）



读者yw问：

上网时常听说"Cookie"这个词，感觉怪怪的，究竟Cookie是什么啊？

答：Cookie的英文直译是指"饼干、甜饼"，这里指的是名词HTTP Cookie，全称是"Persistent Client State HTTP Cookie"（客户端信息程序）。它是在用户与服务器发生Web浏览关系时，由服务器发送到客户端的一小份数据，是一个不超过4K大小的文本文件，存储内容由Web服务器决定，通过浏览器存储于客户机上。这种方法允许浏览器在Web服务器上浏览时存储自己的相应参数，以便浏览器再次登上该Web服务器浏览时，服务器会读出Cookies中的相应内容，识别该客户并作相应的显示内容的调整。这一小份数据将被浏览器接收并保存在用户的硬盘中，当用户再次访问同一个WEB主机时，浏览器就会向此主机发送该Cookie数据。

Cookie的作用一般用于标识浏览用户。当服务器接收到原先发送客户的Cookie数据后，它将按照预定的规则将某些指定的WEB页面发送给用户；Cookie协议最早由Netscape公司提出的，目前绝大多数的WEB浏览器程序都支持Cookie规则。实际上，Cookie的存在并不直接威胁到浏览者本地机器的安全。一个WEB站点并不能获得由另外一个WEB站点在客户端保留的Cookie信息，它只能获得由其发送给用户的Cookie信息。但是Cookie却可以"出卖"浏览者，在WEB服务器端使用Cookie技术，完全可能完成跟踪用户的喜好，浏览习惯等信息，所以这一性能往往令人讨厌。

为了避免受到Cookie的"骚扰"，可以直接在浏览器中设置。以Netscape为例：将OPTION→NETWORK PREFERENCES →PROTOCOLS→ACCEPTING A Cookie选项设置为有效，这样，每次接收Cookie时，Netscape将弹出一个警告窗口，询问用户是否接收Cookie。在IE中则选择菜单："工具"→"Internet选项"→"安全"其中有"可信站点"、"受限站点"等选项。你也可自定义安全级别拒绝所有的Cookie。也可以使用相关的第三方软件进行拒绝，比如Cookie Pal。

如果嫌每次弹出询问窗口令人讨厌。还有一个更简单的办法来拒绝所有的Cookie，那就是把C:\Program file\netscape\navigator\cookie.txt的Cookie内容先清空，然后将此文件设置为"只读"即可。

四川 龚胜

上海Billy问：

我喜欢把网上的一些图片下载到磁盘上，等以后制作网页时用，但有的图片上会出来一个"x"，或是一个"e"的文件夹点进去后会提示无法打开Internet www.***.**.**系统找不到指定的路径。而且发E-mail使用holiday letter时上面的图片也不能显示，请大家帮帮我。

答：首先，确认你的浏览器（以IE 4.0以上为例）已经打开了"显示图片"的选项，其步骤是"工具"-"Internet选项"→"高级"→"多媒体"→"显示图片"，并将其打勾。这样的话在浏览时就会显示网页的图片了。其次，在保存页面的时候，需要将保存类型设置为"Web页 全部"而不是"Web页 仅HTML"，这样的话在再次脱机浏览调用的时候，图片文字就都会显示出来。最后，某些站点页面采用帧控制技术，帧页面内的图片均不能直接保留，需要用鼠标右键"另存为"或者将单个页面调出后才能保存。

湖南 苏旅

读者ZB问：

我想把PS碟中的动画和音乐抓下来，拷到硬盘中，请问需要一些什么软件？用什么软件播放？

答：这样的软件以前早有出现，而且在《大众软件》等杂志配套光盘内也有不少。如PSXPLAY即是一款很好的PS动画浏览截取软件，最新的版本下载地址是http://pc.sj.net.cn/emu/emudown/pPsxPlay140.zip。而xaplay则是播放PS音乐的软件，并能转换为WAV格式，下载地址是http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/media.htm。一般来说，截取下来的动画文件以AVI文件为多，因此用Windows 98自带的媒体播放器即可顺利地播放。

湖南 苏旅

昆明杨志宇问：

我多次碰到在英文Win9X平台上装Richwin Pro后，在Word和Powerpoint中使用有输入条，但无法输入汉字，在Excel却可以。反复卸载安装后仍是如此。不知是何缘故？能否指点指点？

答：出于种种原因，微软的Office 97英文版，对

问题解答

richwin 等外挂中文平台兼容得非常不好，你只能换用richwin或CSTART的最新版本试试。

四川 龚胜

深圳龙华问：

1、我的机器是TCL精彩600的品牌机，内存为32MB，一直使用Win98中文第二版，但长期以来系统反映内存只有28MB，最近我重装了98，系统显示内存更只有24MB,用诊断性启动去掉system.ini也不能解决问题，且Autoexec,config.sys两个文件均没有内容；2、重装系统前,启动的完成时间不超过35秒，现在却需要一分多钟,仅蓝天白云的停留时间就有40秒,且一动不动,连硬盘的“哒哒”声也消失了，犹如死机了一般，无论怎样设置CMOS都不见好转，多次杀毒也不见效。请赐教!

答：1、如今不少国产低价品牌电脑如TCL等大多采用廉价的整合主板设计，将显示卡、声卡等设备集成到主板上，因而显示卡上的显存就与电脑主板上的内存共享（UMA设计），一般来说系统默认是4MB显存，所以你的机器系统反映主内存也就只有28MB了（32MB-4MB=28MB），同时，你也可以通过主板中的BIOS设置将显存扩大为8MB，因此在设置后，系统内存也就只有32MB-8MB=24MB了。2、关于机器速度慢的情况可以查看一下系统的配置文件有无多余的情况，并且系统文件有没有受到损坏。还有一点是，TCL采用的这类整合主板上通常集成了网卡（10MB LAN）装置，一般情况下在BIOS设置里不要将其打开（Disable即可），否则机器自检速度会很慢的。

湖南 苏旅

WULEI问：

怎样才能发出完整的E-mail（文字图片保持编写时的样子），我发出的E-mail被收到后总是只有文字没有图片，why?

答：有两个方法，一是使用Outlook的“HTM”格式来发E-MAIL，二是将文档和图片都用附件的形式发送。

四川 龚胜

湖北王斌问：

磐英MVP-3C，CPU：K6/2 266（稳超350）、显卡为S3500ZXTV、最近玩“虚幻2”，分辨率如超过640*480，便失帧严重，无法玩下去，我想问是否能只换显卡，不动其它硬件的情况下，能使机器的3D性能有比较大的飞跃。

答：你的显示卡应该是采用Riva 128ZX芯片的产品吧，这块卡的3D效果也还可以啊，不过对于目前最新的3D游戏来说可就落后了。因为K6-2系列CPU本身的浮点性能就不是很好，而且配套的Super 7系列的主板与不少新型显示卡的兼容性也不佳，因此单纯换显示卡并不是一个最好的办法。如果仍要使用的话，建议看看与Super 7主板兼容性相对较好的nVidia TNT、TNT2 M64、3dfx Voodoo 3等，同时还需要安装一系列的显示卡、主板补丁程序以提高系统的稳定性。当然，适当地扩充一下你电脑中的内存也是应该的，建议扩充到64MB以上。

湖南 苏旅

昆明xiongjie问：

如何检测主板的主频和倍频各是多少？我的主板是ASUS TX-97E 我想找它隐藏主频的跳线方式该怎么办？

答：观察开机时的显示即可，586级主板的主频跳线一般有三组（具体请参考主板说明书），每组有两种跳法，由排列组合算得有八种不同的组合。一般主板说明书会列出50MHz，60MHz，66MHz，三个主频的跳法，这样你只需依次试试余下的5种组合，即可发现所有可能有的外频。

四川 龚胜

Kobe hu问：

我和同学一起买的DDR，我回到家没过多久就搞定了，可他的跳舞毯就是不能跳。它的“症状”如下：DDR端口一插入打印端口，一开机踩一下DDR灯就会亮,再进入Windows控制面板的游戏控制器中添加Directpad.......并确定，可就是不能校准，你踩毯子根本没有反应，而且关闭主机，拔下端口再回到Windows中的控制面板的游戏控制器Directpa......仍就确定，请赐教。

答：在设置跳舞毯的控制接口是，打开Windows98“控制面板”的“手柄”设备，这时会出现“DirectPad Pro 属性”，在Configure页面左下角的Controller Type中选PSX Left Analog，就可以测试你的跳舞毯了，校准好后，按“确定”按钮退回到“游戏控制器”窗口后再按“确定”按钮关闭“游戏控制器”窗口即可。最后要记住的是，在跳舞毯附带光盘的根目录下有一个dance.reg注册表文件，需要双击注册后方可正确使用。

湖南 苏旅

浙江高妍骏问：

显示器不小心被磁铁碰着，颜色同以前不一样了，我关机后再重新启动结果还是老样子，请问有什么方法可以为显示器消磁（显示器没有消磁按钮）？

答：一般显示器内部都设计有消磁电路，磁化不严重的话，多开关几次即可自动消磁。否则需送专业维修处，用专门的消磁器消磁。

四川 龚胜

zhi yuan问：

现有一问题请教。用扫描仪在Photoshop扫描文本文件后，采用何种方式存储，才能在Word文档中打开，并对文档进行修改。

答：你的问题要从两方面来回答，如果你是想在word中打开扫描的文本图象本身，则将图象存储为jpg、

bmp等格式即可。不过我想你的意思是要将文本识别出来，这样的话就比较复杂一点，需要用到OCR（印刷体识别）软件。

四川 龚胜



读者八神庵问：

1.《破碎虚空》中溜之大吉、秋风如刀、九三重刚是如何练成的？

答：溜之大吉：在杭州悦来客栈进入隐藏关（须万见财的地图），回答电脑的问题（答案：北斗星）既可。

秋风如刀：关帝古庙内右边圃团处。

九三重刚：在曲河村的神农药铺买断肠散，服用既可。

2.杭州城找到柔柔后交换到地图，可开启第一个隐藏关，请问第一个隐藏关在哪？如何使用地图？

答：第一个隐藏关在杭州悦来客栈（就是练"溜之大吉"之处）。

读者 CaoYuan

四川张艺怀问：

在《KOF99》中，怎样在选定人物组队时的屏幕中间，将太阳和月亮变为草雉京和八神庵？

答：当把游戏的人物全都打败后（包括最后两人物），把所有字幕看完后不要退出，继续游戏，到问号处依次按"左－右－上－左－下－右－确定"出现草雉京；"右－左－上－右－下－左－确定"出现八神庵。

读者 小鱼

众读者问：

请问《星际争霸》联网作战的秘技？

答：人族移动基地大法：

基地抬起，在一可下落位置下落，下落时按住shift不放再点取消，在基地还没落地前用鼠标右键点目的地，一般是靠近矿的地方，但太靠近的话农民会卡住的(只对1.04版有效)。

小狗变飞龙大法：

前提是做到多头怪（口水兵）已可以进化成潜伏者（地刺）。还要有足够的房子。造出一些zerglings（小狗）和一只多头怪。再把小狗和多头怪分别编为1、2队。按住ALT键不放,反复按1212，同时不停地按鼠标左键点击进化栏中变为潜伏者的图标。如果不成功可以取消掉反复试。成功的话可以看到那队小狗已变成了虫蛹，如果这时取消小狗的进化就会变出一群飞龙，一分钱都不花；如果不取消就会变出大闸蟹（专业对地），但只花飞龙进化成大闸蟹的钱。

使对方飞龙不会攻击：

用神族的海盗船飞到虫族基地，如果虫族开始孵化飞龙或自杀飞机（看不出来的，猜吧），立即用封锁术封在他的蛋上，等他的飞龙或自杀飞机孵化出来后，表面上没有什么不同，但是却不能攻击，使他白白浪费资源、人口以及宝贵的时间。

隐形飞龙：

原理和狗变飞龙一样，只不过要用神族的隐形侦察机来变。也只对1.04版有效。另外，按小狗变飞龙的方法虫族所有单位、以及神族的大部分单位都可以变飞龙，但其他的成功率不高，也没什么实际作用。

读者 titanium

读者SJP问：

我在玩《TV电视梦工厂》，请问为什么我的收视区那么少？怎样能增加？

答：因为开始你只是一个小小的电视台，根据所选难度，只会有1~3个收视区。增加方法：降低收视费用（最好调为0，即免费）；派驻业务人员；多播出其喜欢的节目。

北京 totti

疑难求解

北京炎龙将问：

1、本人在玩儿《凯兰迪亚传奇1》时，在"巨蛇山洞"中一个叫"曙光之地"的地方检到一枚金币，据说将它扔入洞外的井中可得月亮石；之后又在洞中寻得四块石头，据说是打开吊盘机关的钥匙，但每次扔第四块石头时，石头都会滚出吊盘掉入深渊，试过多次也是一样，请问如何解决？2、同样在《凯1》中，在布兰登的家里找到一个苹果，它除了吃以外还有其它作用吗？

Lirongap问：

本人在玩《银色幻想》时，去找第三个魔法球前，要先到"雨城"的贫民区找一个人，可我怎样也找不到贫民区，请指教!

Newspop问：

《天地劫》中遇一难题，在第二十二关"突围"过关后，金花婆婆会告诉你去"天焰岭"的路，但是，需要一块"两仪玄石"，请问我要怎样才能拿到"两仪玄石"。

读者张子行问：

《侠义豪情传－禁烟风云》中，到天山去取解鸦片的草药时，不知如何拿到药（我已从河对岸的雪地中穿过到了石洞中）？



本期讨论题目：

"我看《大众软件》改版"

俗话说："良药苦口利于病，忠言逆耳利于行。"对于本次改版，读者给予了高度评价，为了使我们这些小编不会飘飘然，特别精选了各方面的批评意见，并放在最前，以鞭策我们继续前行。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

批评

"忠实读者"陈：好的方面我就不再多说了，不好的话谁买？如有不妥，请多多见谅。如有雷同，那它是抄我的^_^。首先，前半部分，即软件那一块（非游戏），缺乏新意，有一大部分文章我在其它杂志报纸上都看过，例如《走近多内码》，我至少在2种不同的刊物上看到过类似的文章，其中有一本是（电脑报-应用文萃）11月号。虽然写的不一样（不是一稿多投），但内容上都是大同小异。让人看得心理不爽。第二、似乎"枪手"的文章有不少，尤其是《品牌的代价》，整个就是康柏和方正的宣传广告。第三、杂志名为《大众软件》，但有关软件的文章太少了点，而内容也不太及时，例如游戏部分精彩之极，如此下去，《大众软件》就要变成了《大众游戏》了。（其实我也挺喜欢游戏部分中的许多版块，像游戏赏析，TOPTEN，中国游戏报道等，但内容是否多了点？）我个人认为，应当减少攻略指引，游戏畅谈及游戏赏析中的文章，譬如说攻略指引，现在有很多杂志、报纸都刊登攻略，如电脑商情报之游戏天地登得挺全，完全没有必要再登了，再像游戏赏析，一期登2-3篇文章就够了。

沈阳 张志博：看了今年第一期杂志，总体感觉不错，只希望有些细节注意一下。首先，TOPTOE的十幅图片每期应换一幅，这应不是难事吧？其次，选票应该换个地方，剪书实在不忍心，可以用一单篇夹在书中，或在前（后）加一小页。这样既可增加选票，又能增加内容。另外，这期97页和116页的广告不知是怎么回事？虽然似乎与游戏有关。还有，广告后面的部分，从侧面可以看到明显的分界线，这给翻书提供了方便，可广告前面部分却只是一片灰。最后，祝各位编辑新年快乐，杂志越办越好。

山东 闫宏超：小弟近日买到了2000年第一期杂志，本来感觉不错。页数变多了、内容更丰富了、包装更精美了等等有一大堆的优点。可是，小弟仔细一看发现了一件非常不幸的事，上面出现了不少文字和编排上的错误。本人先列举三个：1、第63页 小瘦子讲的故事--老编奇遇篇的第十行内有一句"妈妈自言自语道：'也好，让他去张张见识吧！'"其中把长长说成了张张。2、第70页左下角把应介绍《虚幻世界》的文字弄成了《七国演义Ⅱ》。3、第122页补丁铺中《古墓丽影Ⅳ》的倒数第二行"火折"是什么意思？这些错误并不大，可是新世纪第一本就这样可不吉利。所以请各位编导以后不要再出现这种情况。

读者 汉堡包：今天我买了2000的第一期《大众软件》，99的最后一期就说要涨价了，所以对6.50元也没有感到什么意外。的确，杂志是厚了，彩页也多了，但是真正细细看一下，真正多的东西好象还是广告！封面加里面的彩页一共二十页，几乎每页都是广告（封面除外）。包括你们随书赠送的年历，也是××××的广告！我不知道，涨价是不是有彩页增加的原因，但是如果增加的仅仅是彩色的广告，我觉得广大读者应该对你们说"NO"。其实作为国内知名的电脑类杂志，我真的是很喜欢《大众软件》的，但是你们的"广告战略"很让人反感！我举例来说，《恋爱物语》的彩色广告好象是从去年一直持续到今年的吧，其实这个游戏蛮不错的，但也不用这么炒作吧！一句话你们的杂志要对得起读者的每分钱！这是我新年对你们的一点建议！我推荐各位老编去看看《计算机应用文摘》，我觉得从实用来说，它远比《大众软件》好！我是学营销的，广告是杂志的重要支持，但是千万不要喧宾夺主。否则不远的将来《大众软件》就应该改名《大众广告》了！

赞扬

读者 小瘦子：看2000年第一期《大众软件》有感。

"老板，给我拿本大众软件！"，我手里挥动着10元大票对书店老板说。"给你。"老板拿了本出来递给我。"老板啊，我不要合订本！""你想的美！你想要我还不给呢！"老板冲我一乐。哇赛！竟然，竟然这么厚！简直就是合订本啊！我只看到封皮，就被迷住了。太酷了！我果然没看走眼，怀里揣着厚厚的大众软件，心理别

提有多高兴了。

回到家，我开始对2000年第一本大众软件细细品味了。看了看封面，哇，好酷的人头！会不会是老编不慎将头放进扫描仪后的靓照呢？刚翻了一页，哇，一张年历啊！看看我床头97的doom图、98的人头图、99的tomb图，加上这个，哈哈，太完美了！在我怀着激动的心情看完彩页以后，我看到了编辑部报告，哦？是个叫黑暗的写的。挺不错嘛。除了有7段比较罗嗦的废话，最后那个“朋友们新年好”那段写得还不错啊！（黑暗，你可别哭啊！）看到目录，我不禁痛哭起来，哇！ken的文章竟上了！是不是杂志社没文章可登了？那我来给你们写稿吧！死ken，肯定得了不少稿费。请客！突然看到有个特约作者——大胖子！哇！怎么和我这么像？要开始了，终于要看内容了，这么冷的天，我的头上冒汗了。

新闻速递不错嘛！增加了不少新闻，可每个都跟我没关系。勉强看完了，竟然占了9页！天！想滥竽充数？先不管这个，接着看。专题综述，这个我看了就头大，太受不了！这个栏目就是对知识分子写的，我看我还是不看啦，跳过去。不过那个ISP的官司应该注意一下（顺便看看我的netscape有没有这个选项）。实用软件，哈哈，这个还不错，里面细细地说了一些好的软件，可我怎么觉得好像从前看过？嗯，有重复感了。蔡旋哥的软件新天地真是不错，里面的软件让我看得眼花缭乱，真想去载下来，无奈自己已经有好几天没见荤了。忍着吧，要不过几天连素的都看不到了。硬件评析，嗯，不错，我的这台Cy166也坚持不了多久了，升级迫在眉睫，不过……（看看自己的钱包）。网络时代，哈！看了我就高兴！我可是这个栏目后院的斑竹啊！网虫手册，酷！不过里面有61条，我61条都没做到（晕倒……）。嗯，ken对后院的描述挺详细的嘛，不错不错，自从我上任斑竹，这个栏目越来越红火了！往后看，越来越激动，应用心得里面的东东都是很有价值的，问题交流里面有我很多疑问，读编往来里面也很不错，下期要介绍“狂徒”！除了激动，还是激动，突然我眼睛一亮……竟然是我！我没看错吧，真的是我！。嗯，我算算，稿费该有多少……（编者：你想得美！我还没要你广告费呢！）

可算到了游戏了，我用了将近半个小时才看完这期游戏的专题企划、中国游戏报道、前线地带、游戏赏析、攻略指引、游戏畅谈、有字天书，篇篇精彩，终于到了聊天和榜评的时候了，我最喜欢看这个了，哈哈，蓝星哥写的实在啊！可比walker的废话连篇好多了。top ten，果不出我所料，《大航海时代Ⅳ》的确厉害。不知是不是哪位高手网上反复投票……，嘿嘿（奸笑）。

真是不错，6.5的价格真不错，大众软件果然有实力，千禧年第一本就这么牛，以后还得了？看看我那个快被大众软件撑满的书架，自言自语道：“唉，又要买书柜了。”有实力当然受欢迎，这就是大软的口号吧！

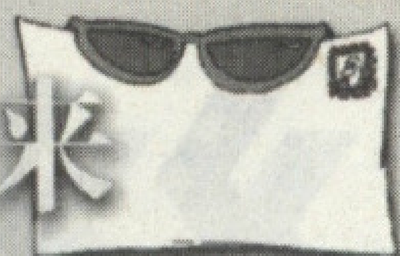
读者刘思志：从我得知《大众软件》增页加价的那天起，心理就嘀咕。《大众软件》是否也在玩阴的？书价从每月6.5元加到每月10元，再到每月13元，涨了一半，可内容是否能有所值呢？但作为贵刊的忠实读者，我还是毫不犹豫地买了一本。我手捧贵刊，第一眼便是原本令人讨厌的刊头没有了，顺眼多了，封面也不错，很有时代感。翻开看里面的内容后，我为以前的想法感到汗颜，枉我自称忠实读者，对贵刊竟存有不信任之念头。使我最高兴的是攻略指引增页后，首批刊登的竟有《帝国时代Ⅱ》，鄙人正在为建立自己的帝国而奋斗，这真是雪中送炭啊！唯一遗憾的是该攻略只有上部。我记得以前就不时有这种情况发生，使我打游戏时得手拿两本书，不时地来回翻，那时是篇幅有限，只好将就。可如今，贵刊为何还要故技重施呢？建议各位编辑再辛苦一下，能否使每本杂志中的攻略都是完整的？总之，贵刊是优点多于缺点的，本人认为加价是理所应当的，可以理解。

读者刘涛：新年伊使，酷爱阅读杂志报刊的我在报刊亭挑阅书刊时突然被一本封面前卫、另类似的杂志所吸引，仔细一看竟然是所闻已久的《大众软件》，后经朋友介绍贵刊创办已有数年，但今年的包装是最有品位，最吸引读者的了，所以我有幸能饱一饱眼福。翻至“前言”——编辑部报告，那字里行间饱含编辑部全体成员对读者新年的温馨祝愿，一句“朋友们新年好！”更是增进了编辑与读者的友谊。通览主体，这些“实用软件、网络时代、应用心得、硬件评析、专题企划、攻略指引”等栏目，为广大读者兼玩家指引了方向，提供了大量宝贵信息。而读编往来、问题交流、游戏畅谈、TOPTEN（包含晶合聊天室）等栏目，更是拉近了编辑与读者，以及广大读者之间的距离，令人深感无比温暖、亲切。

下月讨论题目：**“Intel Vs AMD”**——AMD K7攻势如潮，两夺最高主频桂冠；Intel匆忙应战，PentiumⅢ全线降价。AMD能否割据江湖？Intel能否收复山河？我们期待着您的宝贵意见。请大家发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第6、7期杂志上刊登）

启 示

应广大读者要求，《大众软件》“雷曼”3D动画设计比赛举办时间顺延一个月，原定本期刊出的结果，依次顺延。



上期登出的那张别具风格的图片，大家想必还记忆犹新吧。这位署名“2d1w2”的读者在收到了我和蔼可亲、充满善意的回信后，居然再次来信，一边说着“我只不过是想开个玩笑”，另一边却对我“顺便恐吓一下：快把我升到9级堕天使，要不然……，哈哈哈哈哈哈哈哈……，咳咳咳……。”

我决定全面通缉“2d1w2”，有知情者速来举报，知情不报者以包庇罪论处。我也奉劝“2d1w2”速来投案自首，以免我将你降到负9级史莱姆。哈哈哈！

可能很多读者还不清楚什么是史莱姆、堕天使。这是我们网站中“晶合后院”里的升级制度。它将根据你在社区内的表现，评定出不同等级的称谓，从而享受不同的权利。现等级共分11层，名称如下：1层史莱姆、2层苔原狼、3层陆行鸟、4层发条马、5层剑齿虎、6层盾皮象、7层斑狮鹫、8层隼龙兽、9层火凤凰、10层锐鳞龙、11层堕天使。每层中又分1-9级，想当上至高无上的9级堕天使吗？哈哈哈……

读者 lusefar：在下有一个非常棘手的问题，想请教一下。近日我申请了一部ISDN，因为在优惠期，所以电信局赠了一部NT1-plus，但为了上网，我需要添置一部TA，由于考虑性价比，所以我打算购置一台内置TA（PC卡）。但品牌不一，性能也不知孰优孰劣，所以请大侠帮帮忙，推荐几款内置TA（从价格、下载速率、易用性、扩充性等考虑）。

答：ISDN的初装费听说降到了550元，看来又一次升级换代就要开始了。至于推荐几款内置TA，不是我不想帮你，只是说起来至少要三天三“页”，所以我只好向你推荐本刊1999年6月下中刊登的《ISDN完全手册》一文。好在TA的价格、产品几乎没有变化，所以现在来看也决不过时。

读者 TIAN：我是你们忠实的读者，大众软件我期期都买。它陪我度过了将近两年的欢乐时光。并且由于它发行日期的准确性使我每月能在固定的时间，固定的地点看一本固定的杂志。但是今年却不一样了，我从一月五日至今却没有买到一月号的大众软件光盘。我的鞋虽然没有漏，但是车钱却花了20大元，我苦。望能告诉光盘确切发行时间，谢谢。

答：新年伊时，万象更新，出现了许多意想不到和人力无法抗拒的情况。我们的《大众软件CD》就是受害者之一，1月光盘大概在本月初才能和大家见面，不过我想这些问题会尽快解决的。至于以后几期如果未能及时看到，大家也不要太心急。

读者 TIAN：请问在网上投稿有哪些要求？需要注意些什么？稿件是否采用有没有通知？如果有大概是投稿后多久？稿件不被采用可否另投其它杂志？

答：网上投稿的读者请采取纯文本格式，文章中请使用全角中文标点，并写明自己的真实姓名、通信地址和邮编。如果有图片请与正文共同作成一个ZIP压缩包，千万别太大！凡网络来稿我们都会及时回信，如果一个月内未得到发表通知可转投它处。

panyuyj：请问大众软件问题解答的电子邮件地址是什么？我送出邮件后多长时间才能回信？

答：问题解答的电子邮件地址是：question@popsoft.com.cn。请大家注意凡是有关软硬件和游戏的问题都请寄到该信箱。我们一般会在收到之后一、两天内发回信的，不过前两天我们又“当”机了。

读者 Panda.Li：作为上个世纪贵刊最最忠实的读者，2000年伊始我就受到了致命一击！去年年底，由于工作需要，我到东方之珠参加了一个会议，今天刚刚回到北京，就发现《大众软件》2000年第一期已经全部售光！据书摊摊主讲，去年年底该期杂志就到了。作为贵刊的老读者，我知道贵刊有提前出刊的“习惯”，不过这次的“跨世纪行动”也太夸张了吧！出于竞争的需要，提前出版是可以理解的，但对于我们这些忙于工作又饱受订阅之苦的老读者来说，是否不太公平呢？现在的我们已经不可能像学生时代那样去全北京“扑”书了！

答：在这里我们向所有没能买到《大众软件》2000年第1期的新老读者深表歉意。为了照顾全国各地的读者都能及时拿到杂志，在一些大城市可能会早几天面市，不过这次严重缺货主要是因为没有想到大家对改版后的《大众软件》能如此厚爱以至出现抢购风潮。据线报反映，在某些地区甚至出现了将二手的新版《大众软件》以10元高价转手的情况。我们现在已经进行了加印，希望能起到“平抑物价”、满足供给的作用。



来信问答



Home 将大众软件网站加入收藏夹

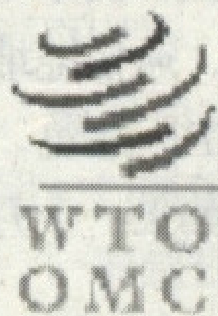



這實在是一個好游戲

线上注册

新闻直击 | 游戏家园 | 软件长廊 | 硬件周边 | 新手学堂 | 晶合后院 | 线上媒体 | 开阔地带 | 精品橱窗 | TOP TEN

硬件焦点



1999年中国大陆硬件制造业上升迅猛，有望超越新加坡成为全球第四

根据MIC ITIS的资料，在1999年的全球硬件制造领域里，中国大陆地区取得了30%的高增长率，产值达184.55亿美元，位列全球第五，并且有望在短期内超越新加坡成为全球第四。1999年排在前三位的地区分别是美国、日本和台湾，台湾地区今年的硬件产值为210亿美元，增长率9%。而新加坡虽然目前排列第四，但1999年其硬件产值增长率为负数，此消彼涨，相信用不了多久就会被中国大陆超过。不过根据资料表明，大陆地区的硬件产值中有大约60%的部分是台湾在大陆的厂家产生的，而且多是键盘、鼠标、显示器等低附加值的产品，台湾厂家纷纷把产品外移到大陆主要看中的是较低的人力成本。业界人士认为，如果中国大陆能顺利地加入WTO，将会进一步促进台湾的投资，包括整机、笔记本电脑在内的高附加值产品会飞速在大陆地区发展，对两岸双方都有好处。



GSM手机加密码被破解两名以色列雷霍沃特（Rehovot）魏茨曼学会的研究人员今年12月7日证实说他们已经破译了GSM手机通话的无线加密方法。其中的沙米尔说他们可以在不到1秒钟的时间内偷听使用A5/1加密算法的GSM手机对话，用的是一台装备128兆内存及两个73GB硬盘的普通电脑。不过，美国GSM联盟的负责人说他们破解的只是已经过时的老技术，消费者没有必要担心。GSM技术全世界上的用户人数超过2亿。

硬件杂谈 2000.01.13

 对AMD的Athlon处理器进行超频 NEW

 让梦想变成现实—NVIDIA新一代图形加速芯片介绍 NEW

 CPU超频的“理论”知识

 BIOS芯片坏了

 老大中的老大 上

 世纪末Ultra ATA-66硬盘

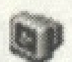
 从Voodoo1到Voodoo5（一）

 从Voodoo1到Voodoo5（二）

 从Voodoo1到Voodoo5（三）

 133MHz外频主板探密 下

 STR 揭密

 GEFORCE 256

000451564 统计 click!

站点链接



硬件周边 HTTP://HARD.POPSOFT.COM.CN

1.对AMD的Athlon处理器进行超频

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardcpu/amdcp20000113.htm

摘要

这篇文章将会提供关于如何改变Athlon处理器的核心时钟频率以及核心电压的详细资料。需要指出的是，如果由于根据这篇文章进行超频，而对您的CPU或者系统产生损害的话，笔者将不承担任何责任或赔偿。

介绍

在我前两天发表的关于Athlon处理器的性能评测的文章中，我曾向大家显示了这种处理器在500-800MHz时的使用效果。我首先需要做出的决定就是在我们找到一种更容易的超频方法之前，暂不向用户披露有关如何为这款CPU超频的技术。事实上，要改变Athlon处理器的电压和倍频器设置，我们已经知道了一种相当简捷的方法……

2.CPU超频的“理论”知识

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardcpu/cpullzs20000111.htm

一.CPU为什么能超频？

CPU能够超频想的根本原因，是“CPU生产厂商在CPU出厂标注工作频率时并没有按最高频率标注而留下了部分裕量”。这是怎么回事呢？以Intel目前先进的Pentium Ⅱ 450生产线为例，Intel先让线上下来的CPU工作在450MHz的频率下，然后检查它的发热情况，如果超过了Intel非常严格的发热标准就降一个等级（如400MHz）测试，要是发热还是超过标准就继续往下降……

3.BIOS芯片坏了

http://hard.popsoft.com.cn/hardfile/hardmain/biosxphl20000111.htm

目前修理一机：PⅡ350、ASUS P2B、128M（PC-100）、QT6.4G、ASUS3200（16M）、创新5速DVD（带卡，硬解压）、ASUS40速。故障现象为：系统自检后进入Windows 98前，非永久性报错“can not write ESCD”，但可进入Windows98，且操作基本正常。后某日硬盘损坏，换得一同型新盘，装入后则出现Windows98不认DVD解压卡及ATX电源控制间断性失效等“软故障”，且“can not write ESCD”故障依旧……

新手学堂 HTTP://LEARN.POPSOFT.COM.CN

1.优秀的系统清理工具SafeClean

http://learn.popsoft.com.cn/sys/safeclean.htm

大家都知道，Windows98在运行过程中总会生成一些临时文件，如BAK、OLD、TMP文件以及浏览器的CACHE文件、零字节文件、TEMP文件夹等，它们往往会占用大量的磁盘空间，加剧了磁盘空间紧张的局势，并降低了系统性能，从“环保”的角度出发，我们必须采用适当的方法快速高效的清除这些磁盘“垃圾”。对此，有些用户采用了手工搜索的办法，操作比较麻烦，效果又不够理想；而某些专业磁盘“垃圾”搜索软件（包括Windows 98自带的磁盘清理程序）又都存在着搜索范围太窄、界面不够友好等缺点，不能完全满足用户的需要。我们到底该怎么办呢?

2.二十一世纪国产自主操作系统路在何方——Linux你是我灿烂的黎明?

http://learn.popsoft.com.cn/oth/21sjlinexlm.htm

……

Linux进入中国，为中国人发展自主操作系统打入一剂强心针。中科院院士倪光南表示，发展自主平台，并将应用软件的平台转到Linux上来，那么中国人就能和全世界所有的软件公司处于同一起跑线上，我国应用软件的发展将会出现一个新的局面。北大杨芙清教授也曾说过：“建筑在国外产品基础上的国家信息化犹如海市蜃楼，发展国家信息化必须要有自己的产业基础，尤其是操作系统和支撑软件一定要有自己的东西。”

后院有约

1.小瘦子的故事接龙

"walker,你怎么搞的,又差点被人杀掉,自己连一点自我保护意识都没有,要不是我们及时赶到,你早就被那个忍者干掉了!幸亏小瘦子的枪厉害,一枪就把他给碎尸万段了!"ken一边替walker包扎伤口一边说.

小瘦子在角落喝着啤酒,一言不发.

walker问道:"小瘦子,你的枪哪里弄来的?"ken也差话道:"哪里弄来的?我们这个地区好像没有卖枪的啊!"

小瘦子扭过脸:"是我一朋友Titanium给我防身用的,下次见到他我多要两只,给你们也配上."

walker叹了一口气:"我还是用拳头比较舒服!呵呵.对了,忍者怎么也来我们这里了,宝藏的事情传得这么快?"

……

2.戏说walker

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/xswalker.htm

warning:

不保证谣传的可靠性,

不对谣传传播的后果负责,

不承认谣传传播由我而起!

原材料：心心一篇关于walker和mm的文章!

walker之所以如此遭遇，皆因情海生波，树敌过多!

walker自命风流倜傥，虾胆熊心，牛皮烘烘。

walker曾于醉后狂言：

“这边走，那边走，只是寻花问柳。

这边走，那边走，莫厌金杯酒。

天下英雄，无人能抵挡walker一剑;

天下少女，无人能抵挡我微微一笑！”

众人闻之，大怒，竟视我等为无物!

群起而痛殴之!

walker卧床，三月不起。

竟博一绝色少女青睐，侍药于病前。

众奇之，walker果真如此魅力?

上前查探，少女拔剑而起:

“汝等以言语辱我，

walker争之，

竟伤于汝手!”

众人力辩，而女不信。

对质于walker,walker指天盟誓。

众气极，皆与之绝，不相往来。

唯少女追随左右。

不日，walker病愈。

walker得少女相伴，其乐融融。

……

3.微软的末日

http://www.popsoft.com.cn/clubjh/endofmicrosoft.htm

至于被解体，我认为有这可能！即使比尔·盖茨是那么的不愿意……

微软反垄断法案的控方，即美国司法部与19个州的首席检察官已经达成共识，希望微软公司一分为三。这三个公司是：一个操作系统公司、一个应用软件公司和一个服务公司。但微软公司分解后Web浏览器应留在操作系统中还是作为独立的应用软件，以及微软的开发工具业务将归属哪里等问题控方的意见尚不明朗。

我想，就算微软（比尔·盖茨）再有权（钱），也很难和国家（法律）做对……

【新闻直击】NEWS.POPSOFT.COM.CN
【游戏家园】GAME.POPSOFT.COM.CN
【软件长廊】SOFT.POPSOFT.COM.CN
【硬件周边】HARD.POPSOFT.COM.CN
【新手学堂】LEARN.POPSOFT.COM.CN
【晶合后院】CLUB.POPSOFT.COM.CN
【线上媒体】MAG.POPSOFT.COM.CN
【开阔地带】HOTLINK.POPSOFT.COM.CN
【精品橱窗】BOOK.POPSOFT.COM.CN
【TOP TEN】TOPTEN.POPSOFT.COM.CN
网管：webmaster@popsoft.com.cn
大内总管：clubmaster@popsoft.com.cn

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色___黑白广告中看到__________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：________________________

通信地址：________________________

邮编：________________________

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编:		5.
地址:		
您希望我们的配套光盘附送 □游戏 □多媒体教学软件		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第4期）

姓 名		性 别	□男 □女	年 龄	
通信地址				邮 编	

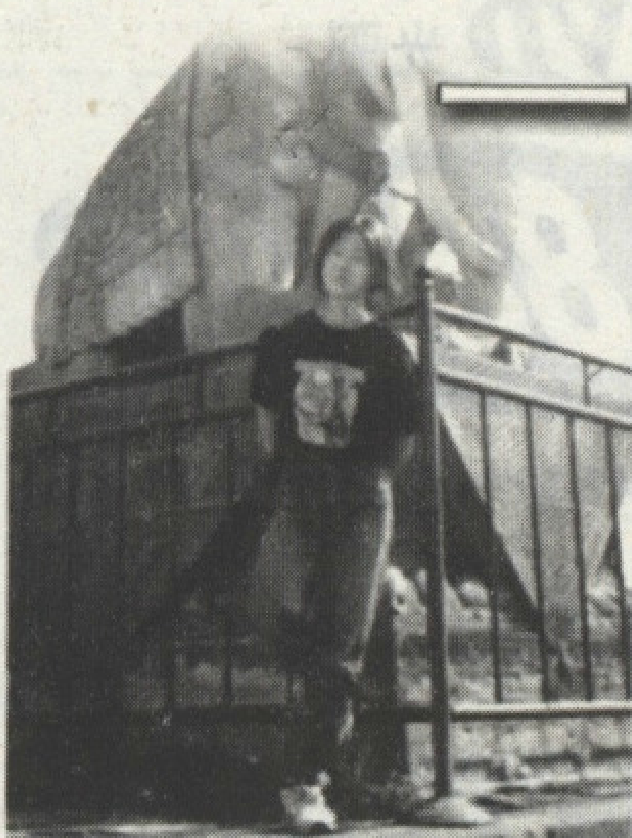
本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 特别情报
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 中国游戏报道	□ 前线地带
□ 网络时代	□ 应用心得	□ 游戏赏析	□ 攻略指引
□ 问题交流	□ 读编往来	□ 游戏畅读	□ 游戏剧场
		□ 有字天书	□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

一个人的赛场



本刊编辑部

"我告诉他们我不愿为了四千块钱喝这杯酒，我告诉他们我习惯喝香槟。我是想做个好样的。不过这一行难弄得很。你在波士顿赢了，还会在芝加哥输掉。"

——欧内斯特 海明威

一

最早听说石璐这个名字，是因为那部《平原惊雷》。不止一次听见人说，有个家伙单枪匹马，一个人做了一部游戏。他几乎跑遍了中国所有的游戏企业去推销他的产品。这是一个传奇的故事。这是一个失败的行业典型。这不仅在国内，在国外也是个特例。

于是编辑部决定让我采访他。

不久后的一天中午，我见到了他。他中等身材，留着特瑞式的长发，棒球帽的帽檐压得很低。我们没有寒暄，只是很简单地握了握手。他说他是骑车来的。他带来了一块便携式硬盘，那里面有他的《平原惊雷》。在安装游戏的时候，我们开始了第一次谈话。

他是学电影美术的出身，曾做过很成功的动画人。当他开始觉得那个行业已缺乏活力后，果断地离开了它。后来他也曾短暂地尝试过广告设计的工作，但当他听说国内有了游戏制作业后，就毫不犹豫地走上了这条不归之路。对于那段转瞬即逝的广告生涯，他评价很简单：那不是一种创作。

他谈得最多的是关于他所从事的那个行业：游戏



制作业。在谈到这些的时候他显得十分兴奋，常常因为一段美好或痛心的回忆而激动起来。但是对他自己，对《平原惊雷》在诞生过程中经历的一切，却总是一带而过。我让他多谈谈自己的生活状态。他只是淡淡地说，硬盘里有他的个人简历。

可是如果你认为他的经历也象他谈话时的态度一样平淡，那你就错了。

在和石璐接触的过程中，很快你就会发现他是一个很情绪化、很理想主义、同时又很理智的人，带着艺术家式的敏感、热情和纯真。他既可以说是游戏领域的一个异数，又可以说是一个足以代表中国游戏第一代人的典型人物——他亲历了襁褓中的中国游戏产业整个短暂而又漫长的历史。我曾对他表示，现在也许还不是为中国游戏作传的时候。他回答说，也没有人敢这么做。但是通过对这个人的经历的描述，我们



或许可以对中国游戏发展的脉络有一个轮廓上的认识。

1989年到1994年，石璐在北京东方电化教育制片厂动画部工作，曾参与多部大型国内以及国外加工动画片的设计与制作，并独立制作多部获奖动画短片。在那个时代动画是一个畸形繁荣的行业，当时国内最多时有近百家动画公司，从业者收入颇丰，有时为国外加工一张动画的利润高达数十元。石璐凭着他的美术修养在行业中取得了一定的地位。或许是因为他性格中生来注定的某种不安分的因素使然，在94年，他离开了这个行业。他个人的解释是累了、挣不到钱了，觉得一切都成了机械的体力劳动……

然而生命的航向是难以预测的——虽然它往往是从一种苦闷过渡到另一种苦闷——改变石璐一生的机遇来临了。一位朋友介绍说，北京有家专门制作游戏的公司，也许他可以去试试看。

在94年，这消息无疑是个天方夜谭：中国竟然有了制作游戏的单位？惊讶过后，石璐便很快投奔过去。他在麦斯特一呆就是近两年。那是一段难忘的经

历。

麦斯特的创始人是一位美籍台湾商人。他之所以在北京创办这样一个公司，大概是看中了游戏这块空白的市场。但是他对游戏是个外行人。而他召进公司里的青年，也都没有接触过游戏制作。他购买了许多在美国看好的功夫片录影带，让员工观摩，立志在一年里生产出5到10套《真人快打》这种类型的游戏。在日常工作过程中更是实行封闭式管理。美工、程序各部门几乎没有任何沟通，员工外出不能带进或带出一张软盘，而外界人士则一概不许进入公司内部。现在看来，这样做游戏肯定是违背规律的，是行不通的——但恰恰是这个公司，培养出了我国第一代游戏人。目标组建时的几乎原班人马、火狐狸的原班人马、腾图的早期成员、还有前导、尚洋……凡是你能想到的游戏制作企业，几乎都有从麦斯特的大门走出来的。



人们常常对我说，麦斯特自己没有出过一款游戏，但是每出去一批人（指成立新的公司），就带出去一款成功的游戏。对于这种说法，石璐更正道，应该讲他们从麦斯特带出的不是什么成型的产品，而是一种对游戏制作摸索中得到的经验。对于这种经验，他用了一个不恰当的比喻：麦斯特式的画图法，麦斯特式的编程思路。

说完这句话石璐笑了笑，那段封闭的生活对他来说还是相当压抑的，但他没有否认麦斯特在“历史”上的地位。

“为什么它会带出那么多人才？”我又问。石璐告诉我，这是因为当时麦斯特的员工人数最多时达到了近百人，并且还在不断地换代。他最后又补充了一点，说麦斯特一个产品都没有是错误的。它曾出品过一个叫《烈火少林》的格斗游戏。于是我对这个游戏产生了强烈的好奇。在截稿前我听说，麦斯特现在依然存在于多媒体行业之中……

离开麦斯特后，石璐加入北京腾图联合电子发展有限公司，在开发部大唐工作室担任主要设计工作。

在和石璐谈到这段经历时的情景，给我留下了最深刻的印象。他的憧憬、他的冲动、他的执着，在叙述的过程中把我感染了。我们一起回到了97年初在腾图的那段日子。据他的描述，当初聚在大唐旗下的那群青年人把满腔浓烈的热诚全部转变成为工作的动力。他们把豪言壮语写下来贴在墙上，每日除了工作还是工作，心里想着的只有那个游戏——《美猴王》。至于石璐自己，则完全忘记了周末的概念，周六周日早早醒来想的第一件事就是去单位——画图、画图、再画图……当工作成为一个人唯一的乐趣乃至信仰时，那是一种什么样的精神状态呢？有的人恐怕一辈子也无缘体会。他说他从没感觉过这样的安详和充实……谈到这里时，石璐顿了一下。

正如我所预料的，后来因为种种原因，《美猴王》的创作终于走入了低谷。由于管理和工作经验上的不足，以及其他种种无端的内耗，使得他们在激情耗尽之后，陷入了一种创作上的困境。对于一个精神财富的创造者来说，我想最痛苦的事情莫过于此！他们的初衷是超越《仙剑奇侠传》，但是到了游戏制作的后期，眼看着离这个目标越来越远，就连策划的想法也完全被推翻重来……这就象是一场绝望的马拉松大赛，明知道其他对手早已跑完了全程，失败的结局已定，自己却仍然要将比赛继续下去一样。

在完成了全部的美工工作之后，石璐辞职离开了腾图。

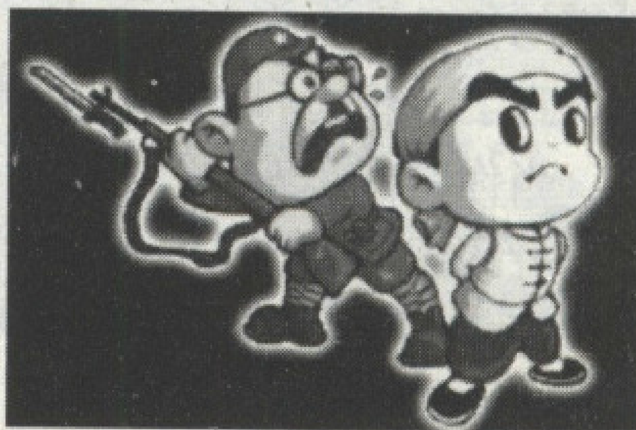
我问他：“你玩过《仙剑奇侠传》么？”

“只是看过。”

“没玩过怎么谈得上超越呢？”

“我负责的只是美术方面的工作……有些事不是一个人所能左右得了的……”

也许我并不了解当时的情况，可是在不同的起点上，在不同的经验下，在匆忙的策划之中，用一年时间怎么能超越人家用三年时间磨砺出的精品呢？人们对中国游戏的过去有着这样那样的看法，但是我只想问一点：创业是仅仅有憧憬、热情和执着就够的吗？他的误区是不是他们这一代游戏人所共有的呢？



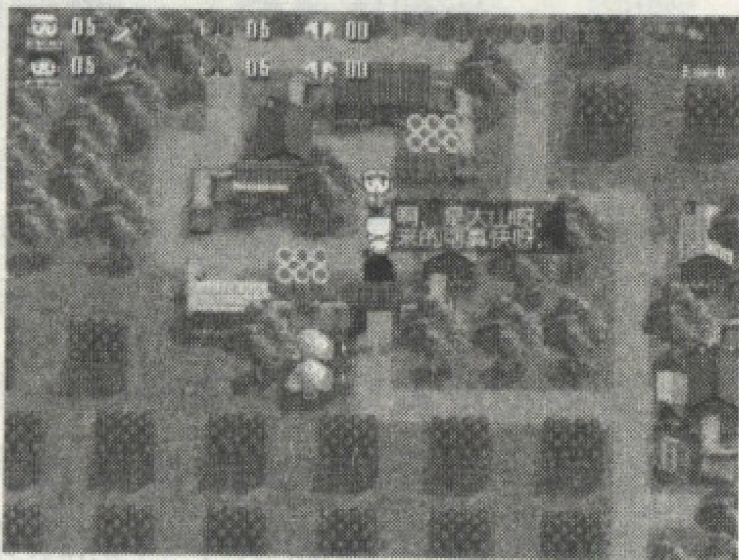
当初在大唐工作室做过游戏，现在仍然在做的，只剩下石璐一个人。

就在那一年的春天，石璐开始迷上了《炸弹超人》这个游戏。由于它的内码无法修改，于是他萌生了自己制作一款游戏的念头。当时的想法那样简单，仅仅是为了娱乐自己。但是谁也想不到，在冥冥之中他已经走上了另一条饱含着磨砺与升华的道路。这条路上有的不仅仅是自傲和顽强的光辉，还有冷嘲的观众投来的酒瓶和坐垫——但他注定要当个斗士。

由于琐屑的繁忙，第一次采访在匆忙中结束了。关于这个人本性的一面，在我心目中还是一片模糊。临走时他对我说，还是多写写《平原惊雷》吧，希望它能卖得好一点。实际上这里要说明一点——无论这款游戏卖得怎么样，石璐都不会再从中得到一分钱。

二

启动游戏之后，先是一段色调昏黄的动画，地图上平地拔起几座鬼子的炮楼，穷凶极恶的日本兵挥着战刀向前冲锋，之后画面一亮，一个令人忍俊不禁的人物出现了！那是一个虎头虎脑、活泼机智的农村游击队长，他远远地跑过来，跳到《平原惊雷》几个大字的后面，冲你眨着眼睛。也许你从本文所附的画面中，可以想见当你第一次见到他时的愉快。



进入游戏后，这种愉快就更加强烈了。一片小小的村落，座落在一望无际的青纱帐中。骡子静静地在棚子里吃着草。在一个小院里，村里的人们正在开会。有留着胡子的大叔，有叼着烟嘴的大爷，有穿着蓝布褂的小媳妇。这时拿着红缨枪的“小虎子”跑了过来，用稚嫩的声音报告着鬼子集结的消息。故事就由此开始了！

进入战斗画面后，你的头一个感觉是这不是纯粹意义上的《炸弹人》。因为它的场景是开阔的。人物有更多的灵活度。而且多线型的任务和人物的对话也趋向于一种RPG游戏的感觉。到了游戏的后半部分甚至有炸火车和掀碉堡的任务。当你看到碉堡爆炸时的火光效果，一定会感叹于制作者的美工功力——无论是日本兵、伪军还是淌着鼻涕的汉奸，每一个Q版人物的形象设计都达到了完美的地步。而且游戏的界面相当美观，清晰，所有选项都一目了然。我想玩过它的人会发现很久没有玩过界面如此简洁的PC-GAME了。

在播放制作群字幕的时候，画面切换成太空中的幻景，一段神秘的音乐慢慢响起。我在想，和所有本土游戏相比，这绝不算是一个失败的作品啊！它的许多构思和设计甚至可以给人不少启示。有些国产游戏甚至连人物行动都做不好，但这部作品无论美工还是程序都是无可挑剔的。为什么偏偏这部作品受到了那么多人的议论呢？

很快我意识到，石璐一切的错误就在于一个人做了一部游戏。这不符合市场规律，这不符合游戏制作的规律。从APPLEⅡ时代结束之后，世界上恐怕再没有一部游戏是完全由一个人制作，并且作为商品推向市场的。石璐为什么要做这样吃力不讨好的事情呢？他最初的想法又是因为什么而改变的呢？

下班以后，编辑部里时常有人过来好奇地看看这部游戏，就连广告部的女孩们也常跑来玩上一会儿。对这个游戏，大家的看法不一，但最大的疑问是，在一个充满感官刺激的游戏潮流中，会不会有人花钱来买这个休闲的小游戏？

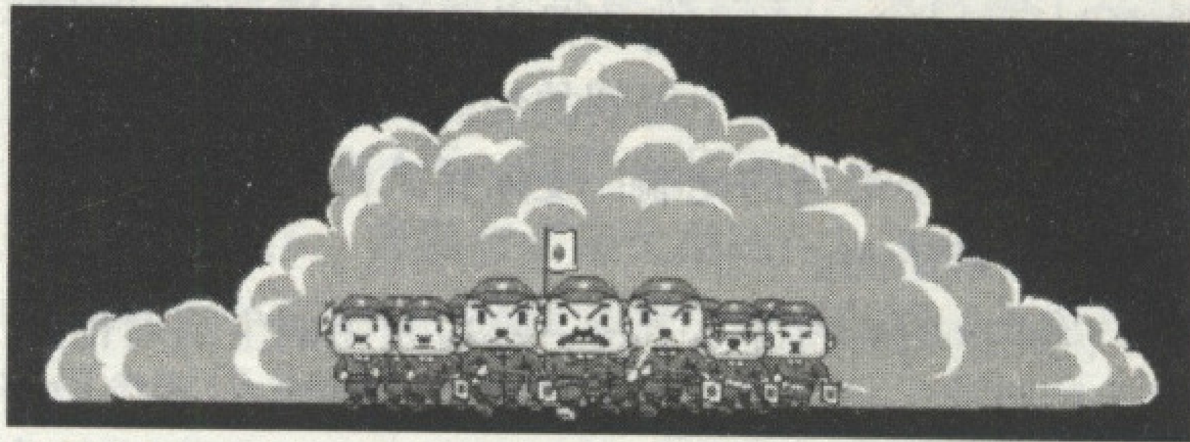
三

或许要洞悉一个人性情最好的办法就是从他的爱好入手。在第二次的接触中我对石璐有了初步的了解。除去美术，他还有两大爱好：一是骑车，二是音乐。

当他回忆起记忆中珍藏的一切时，又恢复了孩子式的表情。他盘算着投入在自行车运动上的那些昂贵的花销，历数着参加过的每一场地下摇滚演出。他谈动画、谈艺术、谈古诗、谈PUNK运动、谈他如何与看门的老头混熟，去电影学院看那些忠于艺术的实验影片。在谈这些的过程中，他的形象渐渐变得血肉丰满了。

不过他又告诉我，他已经很久没有过这样的生活了。做《平原惊雷》的两年里他几乎没有了一切其他属于自我的生活。我问他这是为什么？不是做给自己玩的么？在辛苦的时候为什么不及时退出呢？

其实创作着的人都是完美主义者。他们对作品的感觉是一种母亲对孩子的情感。石璐最初的确是想做一个感觉很“拙”的游戏，而不是那种精美的花瓶——这也是出于对游戏题材和类型的考虑。但是象所有“贪心”的艺术家，当游戏设计开始显现出某种动人的特性时，石璐决定要找一家合作伙伴。他接触过几家游戏厂商，最后决定与目标软件合作。他出技术，目标出钱，并对产品提出自己的意见和支持。



合作开始后，一些想法就开始背离他的初衷了。原本是一个男主人公，现在目标要求要一男一女两个主角。原本的普通的爆炸效果，现在目标要求做成半透明效果。原本是带惯性的操作感，现在目标要求增添更多的灵活性……种种的要求，使工作的压力变大了，程序也需要重新开始做。石璐找不到固定的帮

手，目标也腾不出人对他进行技术支持，他只能一个人干，这是最折磨人的。

石璐与目标的合作最后中断了，但是这并没有造成他们之间的任何隔膜。石璐认为那不过是对游戏理解的不同。至今他都对目标软件的负责态度给予很高的评价，认为它是现在最有希望的中国游戏厂商。如果没有目标的要求，也许现在的《平原惊雷》可能又是另一个样子了。



真正的崩溃开始了。石璐已经不能再放弃这个游戏，为了它，他几乎花掉了自己所有的积蓄。更大的打击是来自外界的。许多人不看好这部游戏，某些短视的厂商很轻率地否定了他的游戏，他们看不到他的才华。他回忆起当时的一些琐事。有一次他被生活所迫不得不卖掉了自己的MODEM，还有一次在街上，他穿了很久的鞋竟坏了，这些小事就触动了他的心灵。他觉得凭自己的能力，不应该是过这样的生活的。

提到《平原惊雷》的诞生，就不能不提到一个人：于雪松。正是他在石璐最困难的时候伸出援手的。他帮助石璐构建了《平原惊雷》的游戏引擎。他是石璐众多挚交中的一位。石璐特别对我说，在文章里一定要提到这个人。他说游戏不全是他一个人完成的，如果没有他的帮助，就不会有《平原惊雷》。其实和石璐站在一起的人还有很多，包括他所认识的一些充满理想和朝气的年轻人，甚至他的弟弟。

但是，归根结底生命永远只能是一个人度过的。一个人诞生，一个人成长，一个人工作，一个人休息，一个人欢乐，一个人痛苦，临了一个人在沉默中逝去。朋友能做些什么？我们又能要求朋友做些什么呢？石璐对那段生活的态度很坦然。他说在这两年里他得到的更多。他不后悔。无论是在游戏的策划制作当中，还是在和诸多厂商交涉公务的过程里，他都获得了以前所不可能有过的经验。

“我现在掌握了一部游戏从策划到销售的全部经验。”石璐说。过一会儿他又说，做一个游戏实在太辛苦了，玩家们不了解这些。“你是说玩家对中国游戏的批评太刻薄了？”我问。“不，一点也不刻薄。那些遭受到强烈批评的游戏，它们的制作过程和制作者的工作态度肯定是存在问题的。”他很理智地表示，一切本来可以做得更好的。只是做一个中国游戏人真的是不容易。他举了个例子。当一个MICROSOFT的美工想要了解一套中国晋代服饰的某个细节时，他可以去自己的图书馆和资料库查寻，可是一个中国的美工在想什么呢？不要说昂贵的资料，仅仅是为换上一副便宜的键盘，就要犹豫上半天。这怎么相比呢？

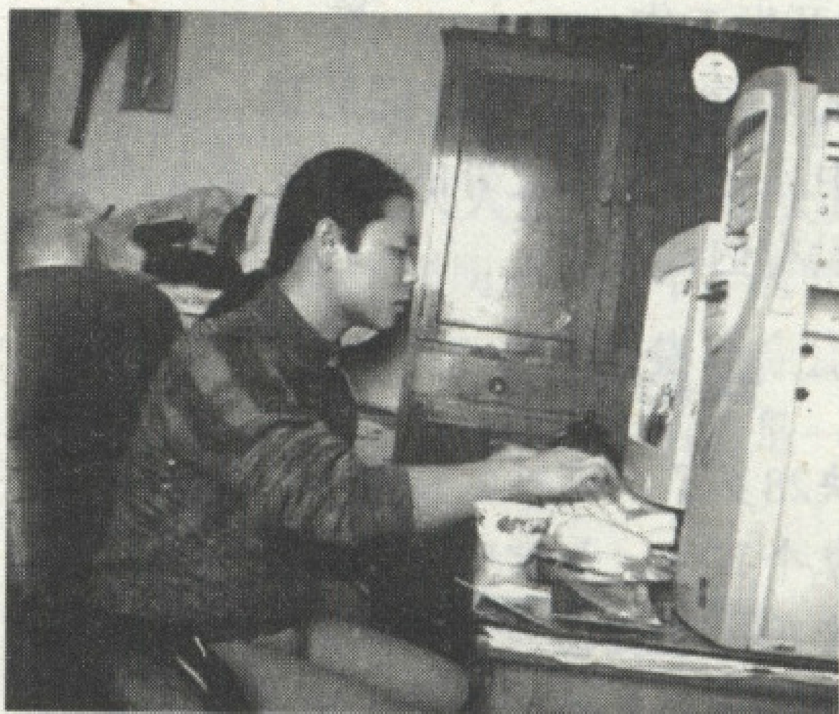
当我问到国产游戏的出路在哪里时，他说从小做起，扬长避短是唯一的出路。

四

在一个雪后的日子，我拨通了石璐留给我的电话。我想到他这两年来工作的地方——也就是他的家，去看一看。在得到了他的允许后，我便挎上数码相机上路了。

在北城一个临街的大厦里，石璐迎接了我。那天他显得精神很好。他的房间很整齐，和我想象中的电脑狂人完全不同。他的一整套电脑设备都发着崭新的光彩，实际它们已经陪伴他两年了。他象一个精心呵护着自己雪白外套的海军战士一样，耐心地教给我如何把电脑擦得干净。

在打开电脑后，他给我看了他在《美猴王》中所做的图片。这么多年了，他还保留着它们。那是一个人梦想的遗物。其实修图的工作干得并不好，可我又怎么忍心告诉他呢。



很快我又注意到了他房间里那辆外型怪异的自行车。在我的要求下，他介绍了自己的爱车：DIAMOND系列的车骨、SHIMANO的变速器、ALEX的刀圈和那带焊口的车把……这辆车在当年是和一辆重型摩托等价的。看见我对他的爱车很感兴趣，石璐又取出了他的相册，那里有他和世界自行车冠军戴维.万斯的合影，还有他与爱车一起在乡间小河旁的留影。

“我最喜欢一个人骑车在乡间的那种感觉。一个人，只有一个人的感觉才是最好的……”

“就象做《平原惊雷》那样一个人？”

他笑了。

他给我听了迷幻摇滚乐队VAI的唱片：SEX AND REGION，性与宗教。当巨大的和弦响起时，我们连同这小屋一起被宇宙式的空旷感所淹没了。望着窗外雪白的世界，石璐静静地说，“我喜欢让它们包围着

我。”

“性与宗教，这意味着什么呢？”我说，“是欲望和信仰么，人的两种最本质的需要？”



“其实宗教本身也是一种大欲，要洞察人生的本质，想想看，那又是多大的一种欲望……”石璐对我说道，“你应该春天来玩。我家后面的公园里有一大片桂花林，春天到了的时候，花都开了，绚丽异常。每到那个时候，我就约上一些朋友，带着果酒，去桂花林中饮酒聊天。美极了……就好象又回到了唐诗中的意境。”

“以后你打算怎么办？”我问他。

“这你不用担心，我希望能找到家公司，挂在它的名下，组织起自己的制作小组。”

“还做游戏么？”

“再苦也要做游戏。”

在截稿之前，我得知石璐正在招兵买马，准备《音乐殿堂2》的开发工作。

最后，我将石璐自己要对读者说的话，照录如下，如果您能从中品出点文章之外的东西，我们所做的一切，就算是没有白白耗费。

我的简介

石璐：男、快28岁了，有时觉得自己挺大的了，有时觉得自己还象个孩子，最爱听“西海岸”音乐，也爱听中国古典音乐，喜欢高山幽谷的幽静，也爱都市里的喧闹，有时会漫无目的地一个人骑着自行车逃出被污染的城市，到百多公里以外去看云，有时也会把自己关在小屋子里面胡思乱想，一个星期不出门。常常会在混乱中得到清醒。有时也会在平静中感到茫然。搞过几年的动画之后，深深感到做动画决没有小时候看动画片那样过瘾，同时也对国产动画的明天失去了信心，若干年前“毅然”离开动画战线，带着一腔热情投身国产游戏创作的不归之路，先后在几家中国最早的游戏制作公司打过工做出过一些不好意思说出口的产品，渐渐感到现今国内一些游戏制作公司的不成熟与短视，意识到如果要做出高水平的国产原创游戏，不受各方面干扰，相对独立开发环境的重要性，于是1997年在全国下岗大潮中，自愿下岗离开公司，回到家中，在几个志同道合的朋友的帮助下扯起“玩具兵”工作室的大旗，从此走上了一条充满艰辛的“光明大道”。

最后想说的话

本人认为2000年是国产游戏长足发展的一年，关建在于题材的创新，风格的多样性，市场针对性的加强，与制做水平的提高。有志发展民族游戏的厂商应放弃“急功近利”，与“好大喜功”的思想，在利用好已取得的经验与教训的同时，认清自己的长处与不足，扎扎实实地做好每一个产品，那怕是小产品，但一定要是精品。那样才会创造市场，规范市场，发展市场，创造名牌产品，创造名牌小组。同时加强向海内外著名游戏公司的学习，不断更新技术与观念，降低开发成本，那样才会形成良性循环，得到经济效益社会效益的双重回报。

国产游戏预发售表

产品名	发售公司
2月	
《幻想西游记》	金智塔
《平原惊雷》	晶合顺达
《时空之轮》（WHEEL OF TIME）	育碧 UBI SOFT
《塞普特拉战记 》（SEPTERRA CORE）	育碧 UBI SOFT
《模拟人生》（THE SIMS）	电子艺界
《博德之门》（BALDURS' GATE）	第三波
《曹操传》	第三波
《恺撒大帝Ⅲ》（CAESAR 3）	第三波
《三国志风云再起》	第三波
《卒业——恋爱篇》	杭州晶天
《魔唤精灵》	晶合顺达
《英雄无敌Ⅲ末日之刃》	育碧 UBI SOFT
《鹿鼎记Ⅱ——神龙教》	晶合顺达
《心跳回忆——设定集》	晶合顺达
《生化兵器》	杭州晶天
《财神梦》	杭州晶天
《危险人物》	猛犸/晶合
《特勤机甲队Ⅲ》	大众软件/晶合
《青涩宝贝》	上海依星
《情人节2——世纪之恋》	北京超软/杭州晶天
《三国伏魔》	晶合顺达
《太极张三丰》	晶合顺达
3月	
《半条命——针锋相对》(HALF-LIFE/OPPOSING FORCE)	奥美电子
《世界足球经理2000》	育碧 UBI SOFT
《快活神仙》	尚洋电子
《霹雳小组Ⅲ》（SWAT3）	奥美电子
4月	
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界
《独闯天涯》	创意鹰翔
《狩魔猎人3之血咒疑云》（GABRIEL KNIGHT 3）	育碧 UBI SOFT
《圣战群英传》	育碧 UBI SOFT
《拿破仑1813战史》（NAPOLEON 1813）	育碧 UBI SOFT
《未来零点》（FUTURE ZERO)	晶合顺达
《轩辕剑Ⅲ》	晶合顺达
《圣魔战记》	大众软件/晶合顺达
待定	
《明星志愿Ⅱ》	晶合顺达
《横世霸业》	创先软件
《剑侠情缘Ⅱ》	西山居
《奥世三国》	目标软件
《移民计划Ⅱ》《麻将大师Ⅲ》	光谱资讯
《自由与荣耀》资料片	金洪恩软件
《人在江湖》	金智塔
《三国志英雄无敌》	金智塔
《光荣与梦想》	翰林汇
《永远的依苏》	晶合顺达

冬季离去的消息

本刊编辑部

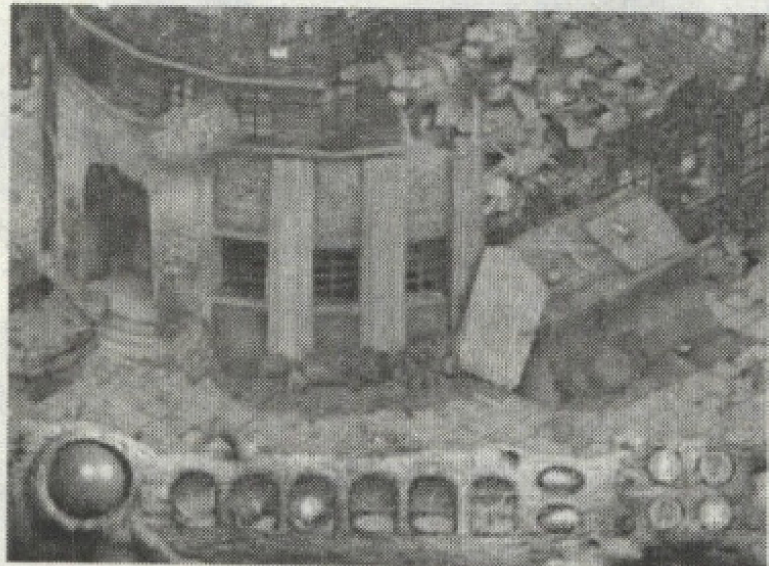
如果说现今欧美日本游戏界的发展越来越向着一种好莱坞式的工业化历程迈进，那么中国大陆的游戏原创行业的状况倒更象那些西雅图街头穷困潦倒的地下艺术团体——本身是一个很小的圈子，人员流动却非常频繁。短短五、六年里，不断地有改组、合并甚至解散的消息传来。同样是打着游戏旗号的人，也有着各不相同的打算：有的纯粹是为了一个不切实际的梦想，有的是缘于一个意外的机会，有的只是想混口饭吃，当然也有幻想着从里面发上一笔横财的。这种环境、这种状态下的创业，是成功还是失败，事实能够说明问题。“流水的营盘铁打的兵”，时光流逝，除去难堪凋敝转投他行的有识之士，留下来做游戏的还是最初的那批人——产生这种现象的原因无疑是多种多样的，也有人把这种现象理解为行业有活力的一种标志，但是无论怎样，无端的内耗对于游戏制作本身特别是对襁褓中的中国游戏产业来说，并不是一件好事。

创意鹰翔公司改组

前不久，创意鹰翔因内部股份调整，原法人（同时也是创意鹰翔项目负责人、《生死之间Ⅱ》总程序员）已离开创意鹰翔公司。原制作小组部分成员也已离去。这对鹰翔近期的产品《独闯天涯》的开发是不是有什么影响呢？笔者就此向创意鹰翔目前负责人林先生了解了一下情况。

林先生对外界传言表示否认，他说“独闯天涯”的工作现已进入最后的声音测试阶段，除个别成员离开外，它的原制作小组没有过大的人事变动，所以对产品的开发制作没有根本上的影响。

从目前的图形效果上看，“独创天涯”的风格十分接近INTERPLAY的《辐射Ⅱ》（FALLOUT 2）。至于它的游戏性能还需要我们拭目以待。



目前创意鹰翔的另一个产品开发项目已经上马。

来自目标的“秘闻”

目标软件旗下的奥世工作室正在进行一款游戏新产品的开发工作。据该项目策划人员透露，这是一款背景定位在战国中期，具有浓烈的单机MUD风格的ＲＰＧ游戏。主角可以有不同的身份，从事不同的职业，掌握不同的技能，并由此而融入到当时风云变幻的社会大生活中去。你可以选择作荆柯那样的死士，也可以毛遂自荐成为秦王的贴身卫士，或者干脆终身甘于市井营生，娶妻生子……你的NPC伙伴将不再是固定的，随便哪位路人或是店主或是门客都有可能成为您的同伴。他们能凭借个人能力帮助您生活在那个动荡的年代，更可以教会你很多不同方面的技能，如果你能与孟子那样的人物结伴同行，你就会成为人人景仰的儒学大家！

该产品制作周期定为一年半时间。如果策划人员的想法可以实现的话，凭借目标公司优秀的程序和美工人员，我们有理由相信这是一款在二十一世纪“创世纪”式的产品。

猛犸的喜事

最近天津猛犸世纪多媒体工作室迎来了他们第一位母猛犸（名字暂略），司职美工。“终于让我们的工作室沐浴了雨露。”猛犸头子李辉这样说。另外猛犸新购了一间一百多平米的房，作为属于自己的新天地。经过了近期的一番装饰装修，春节后正好可以搬入做窝（猛犸有窝吗？）。

《暗黑破坏神2》降价不缩水

这条消息无疑是让玩家们狂喜的——奥美电子武汉有限公司代理的《暗黑破坏神2》将在中国同时推出标准版和豪华珍藏版。标准版的价格虽然已降至98元（4CD），但奥美电子保证降价不缩水；标准版保持原盒大小，内附精美说明书、实用手册、提供上BATTLE. NET作战CD-KEY，还将送出



《暗黑破坏神2》英雄卡和精美海报。不过如果你是暗黑破坏神的发烧友，想得到DIABLO2更多的周边产品，那定价228元/套的豪华版就是你的首选。豪华版编号限量发售，并送出《暗黑破坏神2》的周边产品T恤、背包、全套精装人物卡（5张）。据奥美电子（武汉）有限公司的消息，在推出这个价格前，奥美电子通过各个渠道来听取中国玩家的意见，并综合考虑了中国玩家的不同喜好和承受能力，可以说产品价格定位是经过深思熟虑的。

笔者认识的一位程序员朋友早已准备好500元想去购买第一套上市的《暗黑破坏神2》了。现在如果知道价格已经下调至这个水平，他一定乐坏了吧。有时候常常想，如果有一天咱们的国产游戏也能让玩家非买一套正版收藏不可，那该多好……

中文版《法老王》最新动态

不久前SIERRA公司组织了一场全世界规模的《法老王》巨奖大赛，颇有影响。最近获悉奥美电



子也决定在中国与国内著名的网站和传统媒体联手推出法老王大奖赛，开始时间定在2000年3月，历时3个月。但是与《模拟城市》还不同，《恺撒大帝》和《法老王》这样的游戏能否得到中国玩家理念上的认同，还是个问号。

新天地抽奖跟踪报道

从1999年开始，新天地陆续和一些硬件厂商携手举办游戏抽奖的促销活动。且不说活动搞得怎么样，倒是摆在书摊报亭里的那些包装醒目的游戏产品非常诱人——古墓丽影系列、盟军敢死队系列，都标上了新的价格。常常使一些早已玩过那些游戏的玩家琢磨着是不是再存上一套。

现在《虚拟人生》和《古墓丽影黄金珍藏版》的获奖名单已经产生，前者的头奖被北京一位叫杨亚男的玩家获得，奖品是GVC全能秘书,调制解调传真电话答录机1套。后者的头奖被沈阳的王宏伟获得，奖品是艾尔莎TNT显示卡和3D眼镜一套。

新天地有关人士表示，这类活动在2000年将继续开展下去。《盟军敢死队中文典藏套装》的获奖者名单将于3月公布。不知那台PS2 DVD和铁盒装QUAKE3会落到谁的手里？

严正声明两则：

最近上海育碧和电子艺界同时发出了关于反盗版产品的声明。

育碧声明中指出：最近市场上出现DVD盒包装的《魔法门Ⅶ：血统与荣耀》完全中文版和同样包装的《英雄无敌Ⅲ》中文版，以及名为《拯救英雄》的产品。虽然其包装形式与该公司出品的其他经典游戏系列包装类似，但是该公司从未授权任何厂商或个人提供或授权制造，并向任何经销商、代理商授权销售该版本的《魔法门Ⅶ》，《英雄无敌Ⅲ》和所谓的《拯救英雄》游戏。该公司在市场上发行的正版《魔法门Ⅶ》和《英雄无敌Ⅲ》中文版为尺寸245×200cm的大纸盒包装产品，零售价分别为158元和148元。市场上出现任何其他包装的该产品都属于盗版。所谓的《拯救英雄》是该公司出品的《麻烦大了》这个产品的盗版。两者封面的图案以及产品名称都完全不同。采用DVD盒包装的正版产品《麻烦大了》零售价为38元。

电子艺界声明中指出：目前市场上有两套价格分别为25元和28元、采用DVD盘盒包装、产品名为《FIFA2000》、包装上印有“国际足盟大赛2000”、“美商艺电”字样的盗版游戏产品。中国图书进出口（集团）总公司作为游戏软件《FIFA 2000》的国内唯一总代理商、电子艺界北京办事处作为游戏软件《FIFA 2000》的开发商驻京办事处联合郑重声明：游戏软件《FIFA 2000》目前并未在国内面市，现在市场上所销售具有以上特征的《FIFA2000》均为盗版产品。由此盗版产品对客户及各经销商所造成任何损失，将不负任何责任。



两个公司都决定对盗版行为诉诸法律，予以严厉打击。

原本生机勃勃的正版软件书报摊点零售的渠道，

由于盗版产品的插足，现在正面临着夭折的处境——正如我们所担心的那样，有关部门终于下达了禁止书报摊点零售电子出版物的指示！想想看，受到损失的难道仅仅是厂商吗？一种社会环境的改善无疑是需要一个漫长的斗争过程的，这其间也必定伴随着令人扼腕的损失和牺牲。但是，无论如何不要指望盗版从业者的良心发现、“金盆洗手”（哪怕是用了警告和威胁的方式）！为了谋生，人是什么都干得出来的。

最终幻想Ⅷ(FINAL FANTASYⅧ)登陆PC

史克威尔公司制作、电子艺界（EA）代理的超人气大作《最终幻想Ⅷ》的PC版本即将在国内上市。迄今为止，还没有哪部游戏中的动画能够像《最终幻想Ⅷ》这样深受玩家们的喜爱，并将玩家深深打动的——游戏还没有上市，它的动画就已经被作成盗版光盘出售。有很



多玩家在看过动画之后，竟深深迷恋上了游戏中的女主角——那一颦一笑，简直就是真人嘛！为了阐释这个女主人公凄美的爱情故事，史克威尔甚至请出歌后王菲演唱主题曲。不过移植版本会不会又有什么兼容问题？价格又定位在什么档次？硬件配置是否合适？目前还是一个问号。

两个新产品

两款国产新游戏在二月上市了。《鹿鼎记Ⅱ——神龙教》是晶合顺达的产品。游戏延续第一代鹿鼎记的情节，韦小宝因杀鳌拜和揭露神龙教圣女龙儿的假太后而成为康熙的心腹，被封为不及格大学士，一等鹿鼎公，而龙儿回到神龙教后，接任成为教主，并保护平西王子吴应熊进京面圣。



游戏采取与“战国美少女”相同的随机遇敌模式，并拥有大量可遇不可求的宝物。

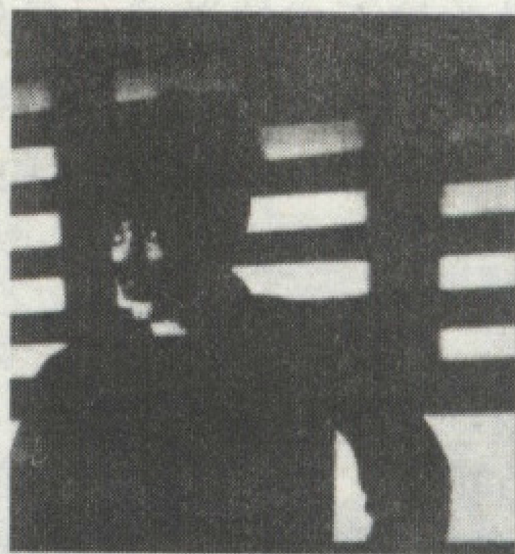
金智塔公司的《幻想西游记》则定于2月8日上市，双CD68元。并附赠《人在江湖》完全正式版和《三国志—英雄无敌》试玩版及齐天大圣铜制人模一个（13公分）。金智塔向来注重产品的造势，这次不知为什么改变了宣传策略。

编辑部的消息

自从学校放假开始，打往编辑部的电话增加了5倍，而且90%是在游戏中碰到了难题，来寻求解药的！如同候鸟冬天南移、夏天北飞，玩家到了假期就开始玩游戏了。许多读者都表示他们购买并安装了《特勤机甲队Ⅲ》，但就是不知道该如何开始游戏——如何开始游戏？！这样的问题是不是太酷了点？而且最多的一天编辑部接到4个同样的电话！这一方面说明游戏界面不够体贴玩家，一方面说明玩家也确实被现在的傻瓜软件惯坏了。笔者在百忙之中也特意装上试了试，20分钟后解决了问题。谁说游戏不是一种艺术？谁说游戏人人会玩？再没有办法，你的显示器是多少寸的？17？19？握好你的鼠标，一个像素一个像素去点击，还有不能玩的道理？



怎么样，春节过得还好吗？假期转眼就结束了，又到了上班的时间，开学的日子也不远了吧？寒假总是没有暑假那么畅快……不过还好，这个冬天下过了几场大雪，这也许意味着在这充满期盼的一年结束的时候，人人都能有个美好的结局吧。我喜欢冬日胜过夏天。我喜欢寒冷胜过炎热。我喜欢雪色胜过绿意，因为在苍白的世界里，黑色才显得格外美艳。





《铁血联盟Ⅱ》(Jagged Alliance Ⅱ) 开发Linux版本

加拿大游戏开发商Sir-Tech公司日前宣布，他们准备将《铁血联盟Ⅱ》（Jagged Alliance Ⅱ）移植到Linux操作系统上。《铁血联盟Ⅱ》是一部团队策略游戏，玩家将在游戏中率领一群雇佣兵，为争取国家的自由解放同残酷的独裁者作斗争。该游戏综合了策略成分和角色扮演成分，提供有非线性游戏进程，200多个地区和大量人物角色。

Linux版《铁血联盟Ⅱ》的移植工作将由位于魁北克州韦斯特芒特市的Linux开发商Tribsoft公司（www.tribsoft.com）负责，游戏定于2000年春季上市，届时将同官方资料片《铁血联盟Ⅱ：未尽的使命》（Jagged Alliance Ⅱ：Unfinished Business）捆绑销售。Sir-Tech公司还声称，他们目前正在开发该系列的第三部作品，暂定名为《铁血联盟Ⅲ》。

《虚幻黄金版》（Unreal Gold）即将发布

某款作品成功以后，继续保持大众对该产品的关注，并乘机捞取更多金钱的最好途径是发布所谓的“黄金版”。Eidos互动公司日前决定沿袭这种做法，以优惠的价格为新老玩家提供第一人称视角射击游戏《虚幻》（Unreal）的增强捆绑版。

GT互动公司在Eidos互动公司的网站上“借用”了一个页面，为自己的《虚幻黄金版》（Unreal Gold）进行宣传。据Epic公司透露，《虚幻黄金版》包括《虚幻》一代和由Legend娱乐公司制作的官方资料片《重返纳帕利》（Return to Na Pali），以及一本完整的官方攻略指引。Epic公司目前还无法确定《虚幻黄金版》的版本号，该游戏定于2月15日上市。

红色风暴公布1999年度销售纪录

Red Storm娱乐公司日前宣布，1999财政年度公司的全球销售收入达到6000万美元，比1998财政年度提高了400%。

Red Storm公司在1999年期间共发布六款游戏，包括《彩虹六号：猛兽先锋》（Rainbow Six: Rogue Spear）等；公司还首次进军游戏机市场，发布了N64版本和PS版本的《彩虹六号》（Rainbow Six）。

Red Storm公司预计，在2000财政年度中公司发布的作品数目将增加一倍，其中包括《阴影警戒》（Shadow Watch）、GameBoy Color版《彩虹六号》、PC资料片《罪恶之矛：都市行动》（Rogue Spear: Urban Operations）、《UFS突击前锋》（UFS Vanguard）和一部根据著名小说家Anne McCaffrey的作品改编而成的游戏，另外还有几款根据BKN卡通系列片《罗斯威尔的阴谋：异形》（Roswell Conspiracies: Aliens）和《神话传说》（Myths & Legends）改编而成的多平台游戏。

“销售收入的增长标志着《彩虹六号》系列作品的巨大成功，我们将把成功的经验推广到整个游戏市场中。”Red Storm公司的首席执行长官兼总裁Doug Littlejohns说：“很高兴我们的业绩能够不断超越原先制定的计划，我们正在迅速成为全球出版业中的一家知名企业。”

HearMe公司的高层人事变动

HearMe公司日前提拔Rob Csongor为公司的执行副总裁兼总经理，James Schmidt为公司工程部执行副总裁，他们二人将直接对首席运营长官兼总裁Jeremy Verba负责。

Rob Csongor的主要职责是监控HearMe公司的销售收入和产品开发，处理公司在技术、营销和产品服务等方面的业务；James Schmidt则主要负责HearMe公司的核心工程项目方面的管理和监督工作。

HearMe公司（前身为Mpath互动公司）的主要业务范围是为客户提供实时的互联网社区服务，公司的主要经营站点包括HearMe.com和Mplayer.com；另外，HearMe公司还向其它公司授权，在它们的互动娱乐产品中使用HearMe公司自行开发的网络语音交流技术。HearMe公司目前的合作公司包括“音乐电视在线网络”、Macromedia公司、theglobe.com网站、StarMedia网络公司、GTECH公司、LG InterNet公司和CSK世嘉公司。

《模拟人生》（The Sims） 开始复制

据有关媒体报道，由Maxis公司开发、电子艺界

公司出版的另类模拟游戏《模拟人生》（The Sims）的北美版本已于今日开始全面复制，并将于2月1日正式上市，电子艺界公司称，该游戏的其它版本将随后发布。《模拟人生》共提供有14个语种，该游戏的设计师为Will Wright。

Maxis公司还为《模拟人生》发布了两个定制工具，这两个工具可以从游戏的官方网站http://www.thesims.com/处下载。第一个工具名为"家庭主人"（Home Master），玩家可以用它来创建游戏中家庭的壁纸、地板和其它艺术品；另一个工具是"模拟秀"（SimShow），玩家可在绘图软件包中绘制自己角色的皮肤贴图，然后预览自己所创建的角色。官方网站中还包含有游戏的大量图片和动画片段，并向玩家介绍了游戏的基本玩法。

《博德之门Ⅱ》（Baldur's Gate Ⅱ）最新动态

《柏德之门Ⅱ》（Baldur's Gate Ⅱ）的项目制作人之一、BioWare工作室的Ben Smedstad日前在Interplay公司的网站上张贴了一则更新启事，他向人们通报了《柏德之门Ⅱ》的最新开发动态。

游戏中所有角色的配音工作都已结束，游戏的背景场景的预渲染工作将于1月底完成。这一阶段结束以后，开发人员将开始设置游戏中的角色、敌人和物品，这部分大约占未完成内容的20%。BioWare工作室计划在近期内推出一些有趣的东西供玩家下载。

对于那些期望《博德之门Ⅱ》早日发布的玩家来说这无疑是条好消息，因为就目前状况来看，开发工作进行得十分顺利，并没有遇到太大的难题。《博德之门Ⅱ》定于2000年9月上市。

Larian工作室的最新RPG作品

Larian工作室于去年年底取消了角色扮演游戏《女士、巫师和骑士》（LMK）的开发工作，令人扼腕。前不久，他们向世人透露了一个新的名为"项目C"的开发计划。"项目C"将秉承《女士、巫师和骑士》的最初思路，创建一个充满幻想、计谋、战争和魔法的神奇世界。该游戏为玩家提供了四种角色类型，更庞大更具戏剧性的故事情节。游戏的主要特性包括：

完全互动的游戏世界；大量村庄、城堡、地牢、洞穴、陵墓和各种地形；更紧凑更富戏剧性的游戏情节；大量魔法、武器、装甲和其它物品；新的角色开发系统；更直观的游戏界面，再复杂的动作也能轻松掌握；大量不同个性的NPC和怪物；支持Direct3D、3dfx和MMX指令系统；支持多人游戏。

"项目C"定于2000年夏季发布，详细情况和图片资料请查阅Larian工作室的官方网http://www.larian.com/Site/Pages/projectc_intro.html。

LucasArts公司的高层人事变动

LucasArts娱乐公司的董事会主席George Lucas日前任命Simon Jeffery为公司总裁，Mary Bihr为新设的公司全球销售部门的副总裁。Jeffery在1998年加入LucasArts公司的国际业务部门，主要负责公司的产品开发和国际商务活动，管理海外30多个地区的分销业务，在任职期间他曾对公司的产品开发结构进行了重组。Bihr是前任北美地区销售部总裁，她今后的职责是协调统一公司的全球销售目标，扩大LucasArts公司在国际互动娱乐市场上的地位和影响。

"此次任命说明LucasArts公司将在今后更加注重整体的商业运作。"George Lucas说，"前任总裁Sorensen帮助公司完成了战略转型，他使LucasArts公司成为世界知名的互动娱乐软件开发商和出版商。尽管由于诸多原因他最终决定离开LucasArts公司，但公司的指导方针不会改变，Simon和Mary将共同携手把LucasArts公司带向新的辉煌。"

Jeffery在互动娱乐业中有着13年的丰富经验，他曾在Virgin互动公司的伦敦分部和厄文尼分部工作过，还曾在电子艺界公司的伦敦分部任过职。Bihr在软件业中工作了20多年，她是LucasArts公司最早的创业者之一，曾经帮助LucasArts公司在美国国内树立起自己的品牌形象，过去的十年中她主要负责海外品牌的管理工作，第一批《星球大战》系列的互动娱乐产品就是在她的监控下完成的。

另外，LucasArts公司还在去年6月任命Lucasfilm公司的执行副总裁Micheline Chau为LucasArts公司的董事会主要董事之一，LucasArts公司今后的高层管理工作将由他们三人共同负责。

（以上新闻由Dagou搜集整理）



溶入奇丽的《幻想世纪》

上海 蔡臻欣

说起RPG，大家一定不会对《辐射Ⅱ》感到陌生吧，其浩大的场景、曲折的剧情、多变的设定和丰富的角色无不体现出RPG所应有的神韵，让广大玩家如痴如醉。开发此作的三位高手创立的Troika，今年又将向诸位献上一款超重量级RPG——《幻想世纪》，这亦是Sierra贯注全力的一击。

本作将中世纪的幻想与工业革命下的科技进步共冶于一炉，赋予你前所未有的新奇感受，这里既有北欧远古文明，魔法、巫术以及我们所熟知的幻想式族群，也有因工业革命而生的机械、技术、蒸汽和近代武器……玩家将亲自经历这个世界的渐进，体验它的溶合、分裂或是崩溃。

故事的开头与《辐射》有些许类似：作为主角的玩家正在某个村庄中度假，这时作为本作关键事件的当事人离奇地遭到杀害，在死之前他将一个重要证物交给主角，要求你去某个地方与某人联络……于是你的冒险历程就这样展开了。当然一开始你也能选择拒绝，这时另一个剧情同样会将你送入《幻想世纪》的世界之中。



Sierra的作品给人的印象是2D能力无可挑剔，因此本作的场景大多是以2D化手法绘制的，由于角色采用了大量多边形，加之类似《辐射Ⅱ》的斜45度界面，其观感比之时下的纯3D作品更显精致和清晰。制作者以800×600的16位色构划场景，营造出强烈的纵深感。本作导入真实时间系统，昼夜的更替会随着光影的渐变影响你的视觉，而黯淡和模糊的视野对于近身作战、偷窃之类能力显然是严峻考验。Troika在光影上的非凡塑造能力令人啧啧称奇。

本作中你可以选择的角色不少：人类、精灵、半兽人或是守护神，应有尽有，但不同之处在于随着技术的不断进步，每个种族的特性和能力也随之发展。因此你不会象传统RPG中那样的拘于某一职业，例如武士、小偷或魔法师，而是兼备各方面的才能。在迎合技术创新的同时努力学习自己所需要的才能，最终会实现你的目的。完成特定任务，你就能获取点数，在战斗、偷盗、社交和技术四方面，随心所欲地分配点数以塑造你所需要的技能，这方面的设定极为丰富。

当然，并不是说强调科技就会摒弃魔法，恰恰相反，本作有16种类型相异的魔法，其难度等级同样是渐次提升的。只要你聪明过人，16种魔法和由此派生的80种咒语一样能成为你遇敌时的利器——这与科技是并行不悖的。游戏的巧妙之处在于它能对技术型角色和魔法型角色自动进行评价和调整，并引入相生相克的概念，某些咒语假如恰巧碰上相克的科技，那么任你再厉害的魔法也施展不出。反之即使你捣鼓出许多手枪、火药弹之类的近代武器，在一些终极魔法系面前同样会威风扫地。由此可见，本作大大拓宽了RPG的表现空间，不同的时空在此溶于一体而显得乐趣无穷。

游戏的自由度不仅表现在点数分配上，你所为一个角色同样没有善或恶的桎梏。假如处处行善积德，声誉自然很高，NPC也会给你大量信息帮助。然而某刻你忽然又厌倦了这种游戏方式，改用枪械或是魔法到处滥杀无辜，那么不多久所有的人都会倒戈相向、以牙还牙。另外，游戏的进行有赖于你解决剧情所安排的问题，挣得点数购买技能以面对更严峻形势的考验。但假如兴之所致，你也可以搁下手中任务（没有时间上的限制）去干点私活或者闲逛和寻宝，这一样会给你带来点数和一些意外收获，比如信息或关键物品，但无论如何，最终你还是必须回到主线上来。为此本作加入“旅程日志”的东东以时时提醒你明确自己的主要目标和当前所处地位。



虽然Troika对《幻想世纪》的单人模式有极强的自信，认为它“已经足以解决所有问题”，但应玩家强烈要求他们还是加入了多人作战模式，以供四名以上的玩家同场对决。为力求使故事性不因此而减弱，他们也正在考虑以某些特殊NPC和强制剧情到承上启下的作用，使线上的冒险历程不输于这个线下的瑰丽世界。

今年将是新生代RPG展露风采的一年：新的规则、新的设定、新的角色系统必将使每位玩家都有耳目一新之感。作为它们中的一款代表作品，《幻想世纪》无疑是十分值得我们去期待的。RPG的历史，必将在创意下写就新的篇章。



Need For Speed : MotorCity

极品飞车





马达城市

“轰、轰……”随着轰鸣的马达声，一辆辆身披流光异彩的跑车一眨眼跑得无影无踪，留下的只有那久久不能散去的尘雾。这是什么地方？是F-1赛场还是拉力赛的出发点？啊哈！其实都不是的，这里是名车的世界，是车迷的家园，是竞赛的天堂，这就是著名赛车游戏《极品飞车》为我们营造出的飞车国度。

《极品飞车》系列游戏一直就给人这样一个印象，就是这个系列的游戏很多而且很乱，但是到底哪一部游戏算是正作，哪一部算是资料片呢？恐怕这个问题让那些极品飞车迷们来回答，他们也没法讲得清楚。不过据我本人的推算，《极品飞车Ⅲ：热力追踪》肯定是第三部，《孤注一掷》应当算是第四部。而这部《马达城市》大概就算第五部了吧。

这部最新的《极品飞车》系列游戏会有在线和离线两个版本，而游戏会把你带到一个名为MotorCity的地方——一个汽车狂热迷的天堂。当玩家选择在线版本时，你们可以和其他赛车迷们互相交流、买卖汽车及其零件、在每一关定制自己的汽车并为了钱而赛车。而整个游戏都被设定在汽车文化的顶峰之国--美国，这里的汽车的风格十分戏剧化，人们经常在车上下功夫，来显现出自己的个性。制作人员将在游戏中包括从50年代一直到70年代具有代表性的经典赛车，象最为经典的57款Chevy Bel Air，69款的Camaro SS，65款的Ford Mustang等等。这些车的数量是有限的，并非无限提供，而且它的价格会随着供应与需求的变化而变化。由于当前在汽车制造业十分流行复古的风格，所以我们感到这些赛车能激起我们的怀旧情结。

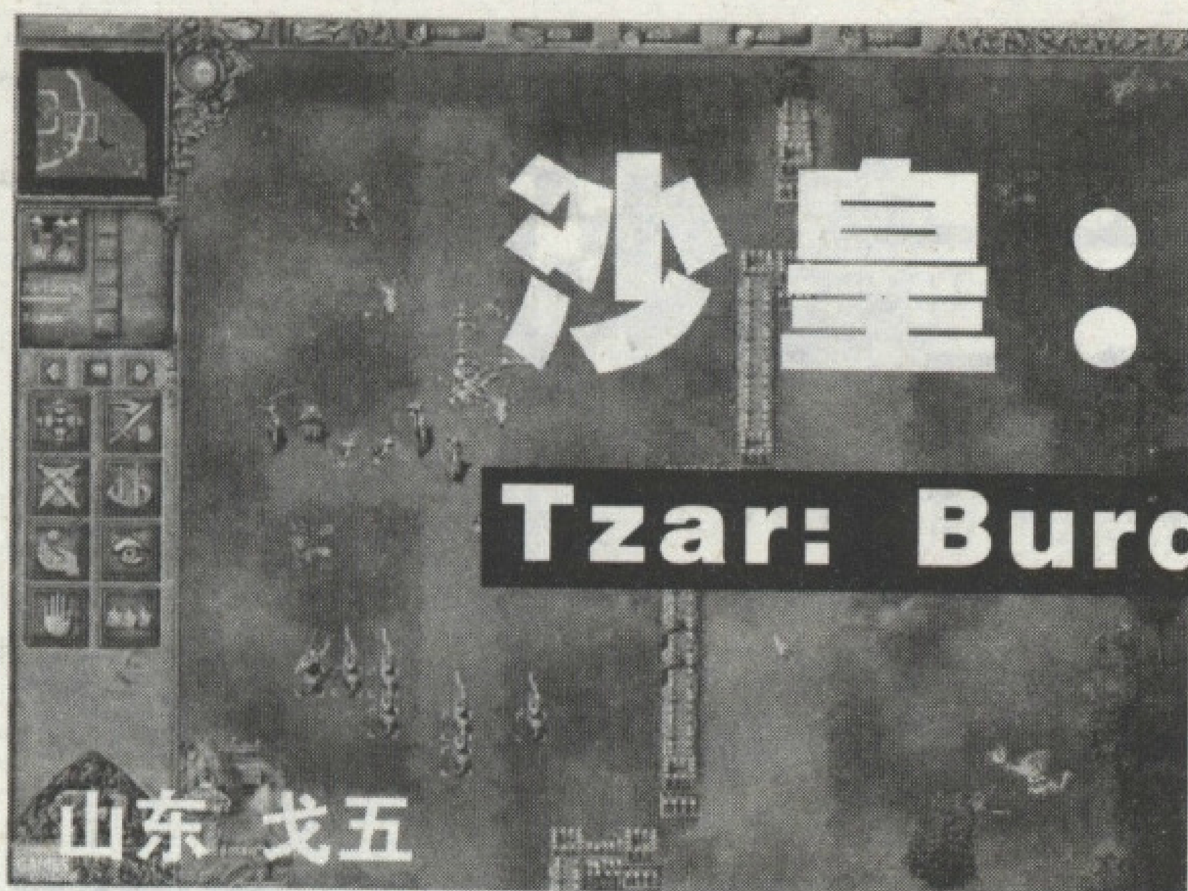
有的玩家曾经抱怨，说《极品飞车》游戏中的赛车实在“高不可攀”，从以前的《极品飞车》系列游戏来看，里面的赛车总是一些非常昂贵的高级跑车，这似乎离我们这些玩家太远了一些，因为我们在日常生活中几乎是看不见它们的。其实这位玩家应当知足了，因为在《马达城市》中，你会碰到你平时更看不到的汽车，在这部游戏里你将充分体验到经典的汽车文化给你带来的怀旧感。在整个游戏中，你都能感觉到自己似乎就是当年开着那种一跑起来就吐着黑烟、左右乱晃的老爷车的司机。

当然这些只是游戏的一小部分内容，在即将推出的《极品飞车——马达城市》中，制作小组将为我们带来一个全新的概念，这一点非常象网上的虚拟社区，在这里玩家既可以进行比赛，也可以交换赛车，在这个虚拟的城市中，所有的爱车一族能在此不分国界地进行交流。这里我们确实要感谢这些充满灵感的游戏制作者，正是他们能让我们的玩家坐在梦想的赛车中奔驰，让车迷和游戏迷在网上有了一个自己的家，大家可以在一个巨大的家庭中分享彼此的快乐。

记得有一次，在制作一个与《极品飞车》制作人员的访谈栏目时，曾经问过这样一个问题，“当时你们是如何想起来要制作《极品飞车》系列游戏的？”，游戏的产品经理这样说“这个系列最初的开始，是由于工作室中的很多人都对有着真实性能的汽车满怀令人难以置信的激情。我们很多人一直梦想着能够去驾驶世界上所有最快、最昂贵的汽车，去真切的看看它们究竟有多好。但这对于世界上的大多数人来说都是不可能的，所以我们就希望能提供一种替代的享受。我们的创意和特许的厂家授权，使得我们能够加入不同的元素，更使玩家最终的驾驶成为无与伦比的享受，并不断超越所有同类型的赛车和驾驶类游戏。”

由此可见，《极品飞车——马达城市》堪称出类拔萃，它将成为今年最值得我们期盼的赛车游戏之一。

北京　枫茗轩工作室



沙皇：王冠之累

Tzar: Burden of the Crown

山东 戈五

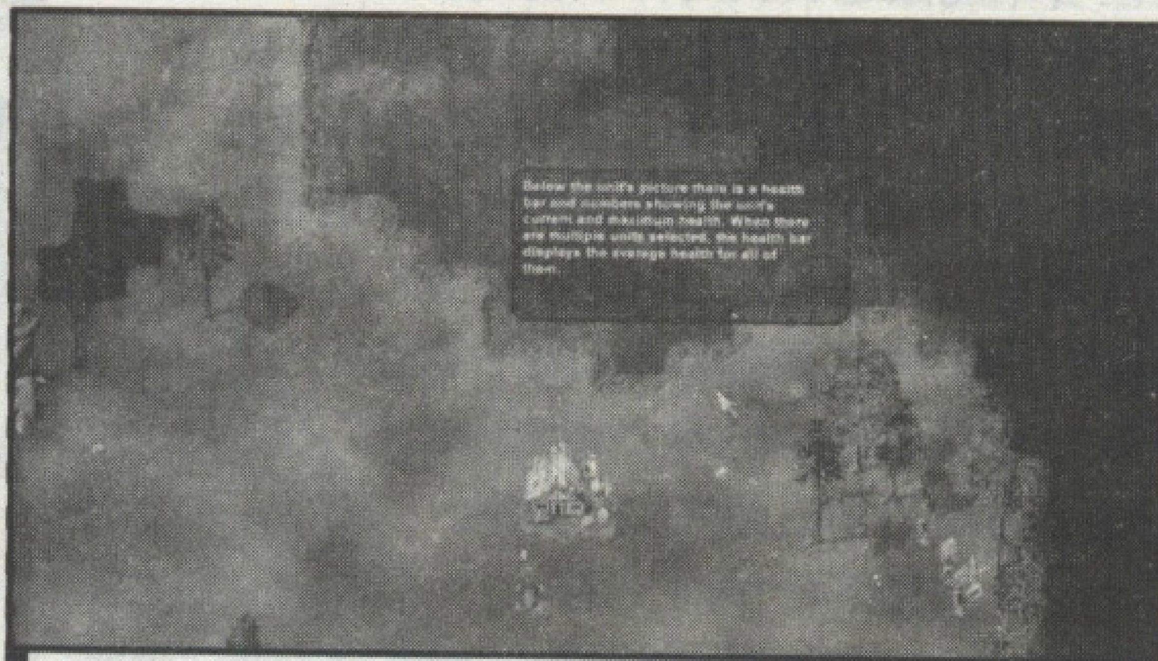
让我们一起来归纳一下，一款成熟的即时战略游戏都包括哪些要素？资源管理是首要的，其次还有科研、发展以及改进我们的生产单位和经济，生产一大堆作战单位以应付即将面临的战斗。其中速度往往是性命攸关的，那些不知如何加快速度的玩家常常是最早遭遇失败的人。

今天我们将介绍的游戏《沙皇：王冠之累》（Tzar: Burden of the Crown）包含了以上所说的一切，同时还加进了些许变化，使游戏的感受更为有趣。这款游戏的经济部分与《帝国时代》系列十分相像，你必须发疯般地驱赶着你的农夫去收集石头、黄金、木料，以便能尽早地站住脚。你当然可以让他们自由活动，他们会自动找寻自己应该干的事，不过效能往往不及你亲自指挥的好。那么这项自动功能有什么好处呢？除了减轻你的操作负担外，主要还是为了让你能腾出手来专注更重要的事情。

农夫劳作的最终目的是让你能够生产出一支可怕的军队：从惯常的弩兵、步兵、骑兵、炮兵到魔法师、魔兽和鬼怪。还可以让你研究出更好的科技和魔法，最终还能召唤一条神通广大的飞龙来帮助你作战。大部分即时战略游戏都有让士兵自动巡逻的功能，在这里我们又多了一条“探索作战”的指令，可以让军队开进未知的领地，自动应付可能发生的意外情况。这项功能当然不是尽善尽美的，因为它可能使你的军队自动作出进攻敌人大本营的决定，迫使你手动阻止他们。

以上所说的都没有什么出奇之处，与所有的同类游戏都大同小异。《王冠之累》真正别具一格的地方在两个方面：一是探索，二是建筑和兵种的升级机制。我们都知道探索对于作战的重要性，然而多数玩家还是习惯于龟缩在自己的大本营里，埋头搞建设。直到有了足够的兵力之后，才浩浩荡荡地出关，其目的已经不是为了探索，而是存了一举剿灭对手的心思。这套方针在《王冠之累》中行不通了，因为设计人员将大部分的宝贵资源稀稀落落地设在无人地区，而你的大本营附近所拥有的资源仅够初期发展使用。这样探索就不再是个习惯问题了，而成为你为了生存必须采取的手段，实行得越早越好。在建筑方面，自从“行会”问世以后，便脱离了即时战略游戏惯常的轨道。建筑的每一项进步，都会提高和丰富兵种的作战技能，使他们获得更好的防御能力和升级潜力，或者使神职人员获得更好的魔法。升级不再是摆设，它使得以少胜多成为了可能。经验值可以从战场上获得，但有其不利之处（往往刚升完级便阵亡了，令人禁不住顿足叹息），所以游戏中出现了练兵场。你不会喜欢养一支四肢不勤的军队的，这就和现实中一样，一支人数有限但训练有素的精锐之师往往能击溃规模庞大的乌合之众。顺便提一下，如果你选择了中国，那么你的最高神殿将是“少林寺”，它会使你的和尚们在战场上变得生龙活虎，锐不可当。

《王冠之累》界面简洁，画面漂亮，操作简单。如果你曾在以往同类游戏中发现过令人恼火的某种缺陷，那么你可能会惊喜地发现它们在这里得到了修补。它也有预制的任务场景和随机的战役地图，在玩过一系列即时大作之后，这可能是我们近期所能遇到的最好的一款，使我们能够在寒冷的冬天续一把火。



Rune: Hammer of the Gods
上帝之锤

传说中的北欧海盗，大都是些留着亚麻色马尾辫、手持大斧满脸胡须的粗汉。他们在海上或是欧洲的乡野中肆虐横行，其行径令人闻之胆寒。Human Head公司将依据这些传说来构造他们的新游戏，其情节也是虚构多于史实。玩家们在游戏中操纵那些北欧武士的感觉，与在《雷神之锤》中操纵海军陆战队员的感觉没什么两样。主角Ragnar的第一次亮相便有几分英雄的气概，他的使命便是为遭到洗劫的部落复仇。

《秘符：上帝之锤》（Rune: Hammer of the Gods）开发小组的成员深居简出，他们曾有过开发《异教徒Ⅱ》的辉煌业绩。这些人与约翰·罗密欧（就是被称为3D游戏之父的那位）的渊源很深，可以说是当年共同打天下的“老哥们”。不知为何自分手后就再未能组合在一起。约翰曾做过努力，邀请他们参加《大刀Ⅱ》的开发工作，他们拒绝了，理由是：太热闹了拿不出好东西。这种清高的境界或许会妨碍他们获得更大的市场成功，但也使得这款《上帝之锤》蒙上了一层神秘的色彩，令人顿生好奇之心。作为一款3D动作游戏，他们舍弃了约翰·罗密欧创始的“第一人称模式”，而采用了类似《古墓丽影》的“第三人称模式”。但愿这是为了游戏本身的需要，而不是为了更深地刺痛约翰的缘故。

游戏使用了《虚幻》的新一代引擎，品质不凡。媒体对于这款游戏给予了很大的关注，认为它可能会使这个游戏品种产生新的变化。玩家们再不会陷入没完没了的厮杀之中，而会将更多的精力放在游戏的探索方面。3D动作游戏免不了会有“谜题”，不过开发者许诺说，他们决不会安排那些“毫无来由的”谜题难为玩家们，无谓地折损他们的脑细胞。游戏共有7个主场景，那是为了过关而必须打通的，另外还有许多“次”场景，可让玩家们找寻更多的财宝和更酷的武器。场景的任务十分明确，但取胜的方式却多种多样。遭遇敌人的时候，最好的办法是先存盘，然后再试着用各种各样的方式与敌人搏杀。玩家或许应该像现实中那样考虑问题，利用一切可能利用的因素。例如看到蜂拥而来的敌人时，你最好能注意到他们头顶上有一个巨大的吊灯（射断灯的吊索，事情会变得容易得多），或者想到隔壁关着的凶猛野兽（把它放出来，自己再找个地方躲起来）。从这一点来看，这将是一个交互性很强的3D世界，大多数物什并非仅仅是为了画面的好看。



山东 戈五

主角Ragnar当然也不是个绣花枕头，在力量对比不太悬殊的情况下，完全可以亲自上阵大砍大杀一番。他使用的武器共有三种：剑、斧、锤。你可以从画面中看到它们，一把插在背后，一把挂在腰里，最后一样武器提在手中。游戏的操作部分是开发者从来不敢掉以轻心的地方，操作的过分复杂或过分简单都可能会引起玩家们的反感。目前开发者正在详细审视其它同类游戏，或许最终会拿出一个能使两者都喜欢的方案：你用鼠标点点划划也行，你愿钻研学习一大堆键盘操作也行。二者的效能当然是有区别的。Ragnar当然也要翻越障碍物，或者从一个高台跳向另一个高台，但他要做的事比劳拉简单得多，省去了“爬”的键，也不必用手去抓高台的边缘。一切都是自动进行的。

在游戏业大肆合并逐渐步入集团化的今天，Human Head公司坚守“小作坊”模式显得不同凡响。他们所恪守的正是席德·梅尔所倡导的东西，认为可玩性才是游戏的生命所在。“我们不拒绝成功，但我们拒绝急功近利。我们已做好了长途跋涉的准备。”

他们是游戏界的“严肃一族”，他们的存在使得游戏多了几分尊严。

他们精心制作的这款游戏将在今年夏天上市。

召唤者 Summoner

尽管我们普遍觉得，3D射击游戏的开发者大都是些冷血的、少一段柔肠的怪物，然而近来越来越多的3D游戏开发者的新品融入了RPG的成分，证明他们也是一群有着侠骨柔肠的大侠。我们还曾有过一个模糊的感觉：游戏业最好的图形技术似乎都用到3D射击游戏中去了，而RPG使用的大都是二流技术……。

计划于今秋上市的《召唤者》（Summoner）可以说是一次“主力部队”朝着RPG方向的全力出击。Volition公司决心下大本钱制作它的图形引擎，让传统的RPG从技术上来一个彻底的改观。他们曾制作过《天旋地转》和《自由空间》两款大作，其技术力量让人不能小觑。他们的抱负也可谓不小，简单地说，这将是一款“全3D环境的RPG”。当然，开发者并非单单为了显示技术，不过它带来的好处是显而易见的，即使是在游戏开发的初始阶段，它所显露的品质就已经可以与RPG巅峰之作相媲美了。

可惜技术毕竟是有其局限性的，让RPG整个环境均呈现出令人满意的3D效果恐怕力有不逮，开发者声称他们至少要拿出“纯3D战斗环境”。玩家的视角将高于画面，如同在第三人称射击游戏中一样，镜头可随意控制。战斗的画面将以非常自然的方式演示，不会产生突兀之感。

游戏的主角叫约瑟夫，是个亦正亦邪的人物。所谓的“召唤者”正是此公，他在游戏中能够召唤恶魔、飞龙和自然力量。召唤的魔法令人着迷，然而这次他玩过了头，召唤来了一个无法控制的大魔头，摧毁了自己的家园。统治者听信了某个预言家的话，决定将约瑟处以死刑。约瑟夫当然不会坐以待毙，于是开始了他的漫长旅程……这不是一次单人旅程，因为这是一款多角色RPG，除了几个惯常会出现的同伴之外（由于你曾毁了小镇，他们当中有人对你恨之入骨），你还可以召唤一些野兽来助阵。

除了人物性格的丰富多彩，你还可以游玩到许多有趣的景地。根据开发者在网上发布的材料来看，这些场景大都已经开发完成。有沉没的王国，有地势崎岖的梁山泊（竟然到了中国），有城堡，甚至还有天上流下来的钻石河。所有这些场景（或称关卡）都迥然不同，有其独特的审美意趣。从西方到东方，甚至还到了……呃……魔域幻境。通常的RPG可不是这个样子，它们的场景往往只集中在一块地方。《召唤者》的场景设计可以说是一种新的尝试，独创性很强。游戏中当然还有大量的“室内场景”，也就是通常所说的“地下城”了。

散布在这些场景里的“非玩家控制角色”有100种之多，大都是RPG中常见的妖魔鬼怪。具体情况他们不肯透漏，只是强调你不会再看到诸如僵尸、硕鼠、树妖、精灵之类的“平凡之辈”。不消说，场景中还有大量的机关暗道，让你不能轻松逛遍它们的每一个角落。战斗部分是即时的，如同在《博德之门》中一样，手忙脚乱时可以让游戏暂停一下，从容安排战斗。在你的战斗能力中自然少不了魔法，约有50多种，每一种都是以3D技术演示的，效果绚丽光灿。游戏中还专门有一种计算系统为角色的升级服务。

游戏的开发已经持续了一年，开发者说他们最“谦虚的”的目标也是制作出有史以来最令人着迷的RPG。从已知的情况看，这款游戏的画面显然已经完成了预期目标。然而一款RPG的成功绝不仅仅在画面，可玩性才是成败与否的关键。由于开发者一直没有演示游戏的其它部分，很难猜测它的游戏感受究竟如何，但愿这次能给玩家们一个大的惊喜。



山东 戈五



★天使手记★

各位好！又到我DREAMER出场的时候了！哈哈！好长时间没改词儿了……北京的冬天怎么越来越冷了？本期的重点是"IMPACT-碰撞！"新型Capcom ZN-1和ZN-2的高级模拟器的综合介绍。其实有关IMPACT的消息很早以前就有耳闻，我们也做过报道。但没想到出来得如此突然，真是让我等措手不及呀！还好，我尽快搞到了，从那天起我们的服务器就满负荷了。这回我会为大家详细地说说IMPACT 是如何用的？怎么用才能得到比较好的效果？等等……上了网的朋友可以到我们的IMPACT专区下载所需要的很多软件。最后，近来DREAMER研究PHP有点成果，用PHP4+UNIX指令独立开发出了《吸血狂魔》超级下载引擎这样一个好东东（没错，是东东），这东东的最大用途就是可以从INTERNET上任何地方非常方便地下载软件到你的本地HOST（是UNIX，LINUX，BSD的HOST）以及从你的PC上传软件到HOST，不需要TELNET只通过浏览器就可以！最后会把数据存在服务器的文件里或SQL数据库里面，并自动生成可以提供下载URL的动态HTML里面，这样就实现了最方便的软件本地下载功能了，我用《吸血狂魔》在一天内就DOWN了1G的软件到服务器上。OH MYGOD! YEAH! 自己真的做到了PHP，真厉害 。网站主门都该学学相当容易学。打住不侃了，说正事。我们的站址：emu.myrice.com 不要忘记，天天都有新软件游戏的本地下载。新开栏目IMPACT专区是 emu.myrice.com/impact/（小写）。BYE 我们下回再侃。



★模拟器新闻联播★

KGB V0.22 beta 1发布了

这是个Windows9×版的Game Boy模拟器该模拟器上一次更新是10个月前，这个版本不支持Super Gameboy了（以后的版本会重新支持的），支持ZIP格式的ROM；支持全屏模式；加入了存档和读档的用户界面；增加了15-bit，24-bit，32-bit 图形显示模式；减少的存储器要求；Speed control，frameskipping，vsyncoptions；支持了32M的Rom；修理了在win95文件/文件夹有空格的问题；修理了长文件名的问题。

缺省键也变化了：

Z = B

X = A

Space = Select

Enter = Start

Arrow Keys = Joypad

Impact 染色器转换工具 V1.2a发布了

总共支持下列图形插件：

Impact OpenGL --> OpenGL

Impact Glide --> Glide

Impact Direct3D --> Direct3D

Kaz Software Plugin --> KazSoft

Duddie Software Plugin --> DudSoft

Nik Direct3D Plugin --> NikD3D

Foxfire's OpenGL Plugin --> FoxOpenGL

Lewpy's Glide Plugin --> LewpyGlide

Pete's TNT OpenGL Plugin --> PeteTNT

Tratax's Glide Plugin v1.1.1 --> TrataxGlide

Tratax's Glide Plugin v1.1.8 --> Tratax118

HU6280 和 VB 升级了

Hu6280这个非常好的PC ENGINE模拟器，发布了一个基于DIRECTX的第二个BETA版，修正了FPS/Throttling代码和声音代码！这个BETA版必须用16位

真彩玩！Visual Boy模拟器更新到v1.3.2，这个新版本修理了声音上的一些问题（但是数字音乐的通道3仍然还需要改进），现在Analog手柄能正常工作了。

新的 RomCenter 数据文件发表了

这是个支持几种Rom的管理工具，这次更新了：

Impact Emu （11 个游戏）

Game Gear （11 个游戏）

Gameboy （648 个游戏）

N64 （27 个游戏）

Neo Geo Pocket （13 games）

PC Engine/TG16（304games）

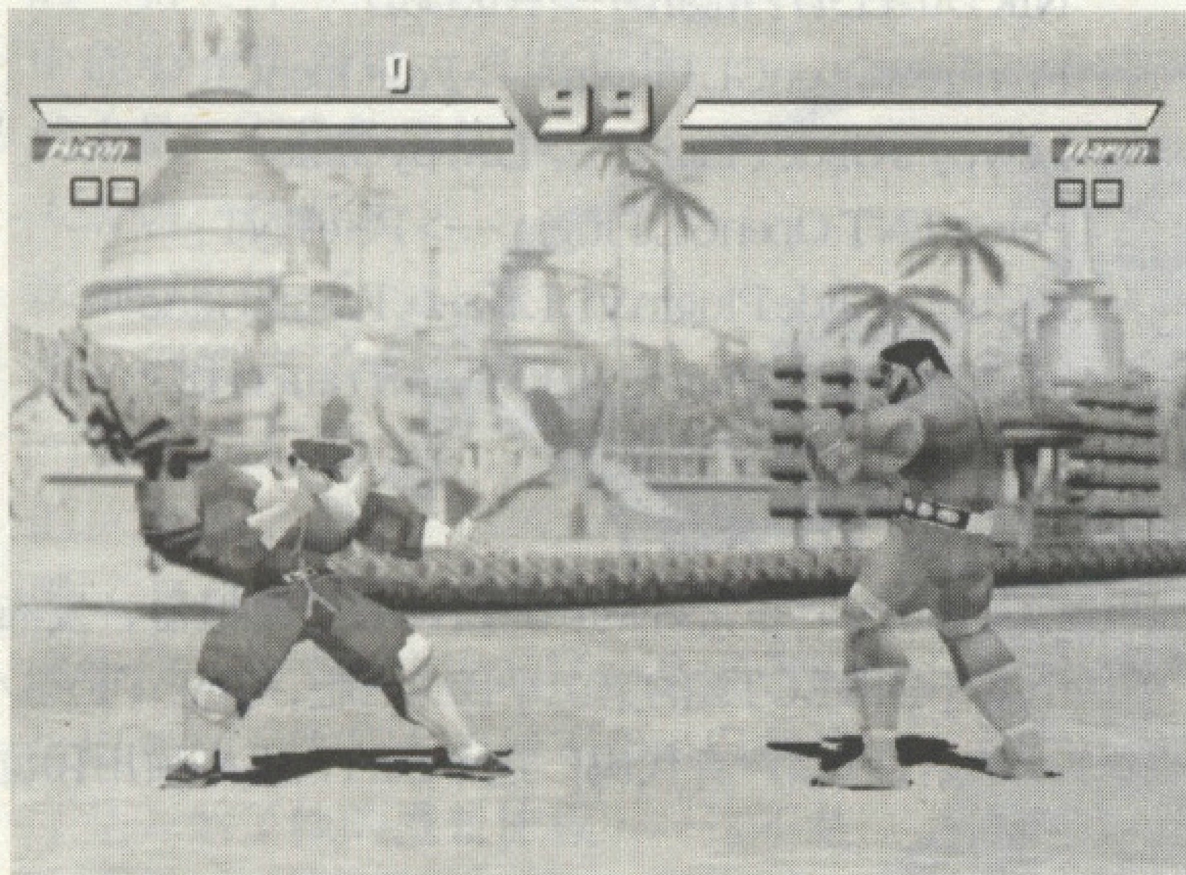
Sega Master System（203 games）

RockNES 0.991发表了

这是个任天堂8位机NES的模拟器（Dos版），这次新版本主要修正了0.99的一些错误，它的作者（fx3rnes@hotmail.com）想了解一下这个DOS下的模拟器是否支持Windows2000或其它系统，所以希望各位使用者能写信告诉他。

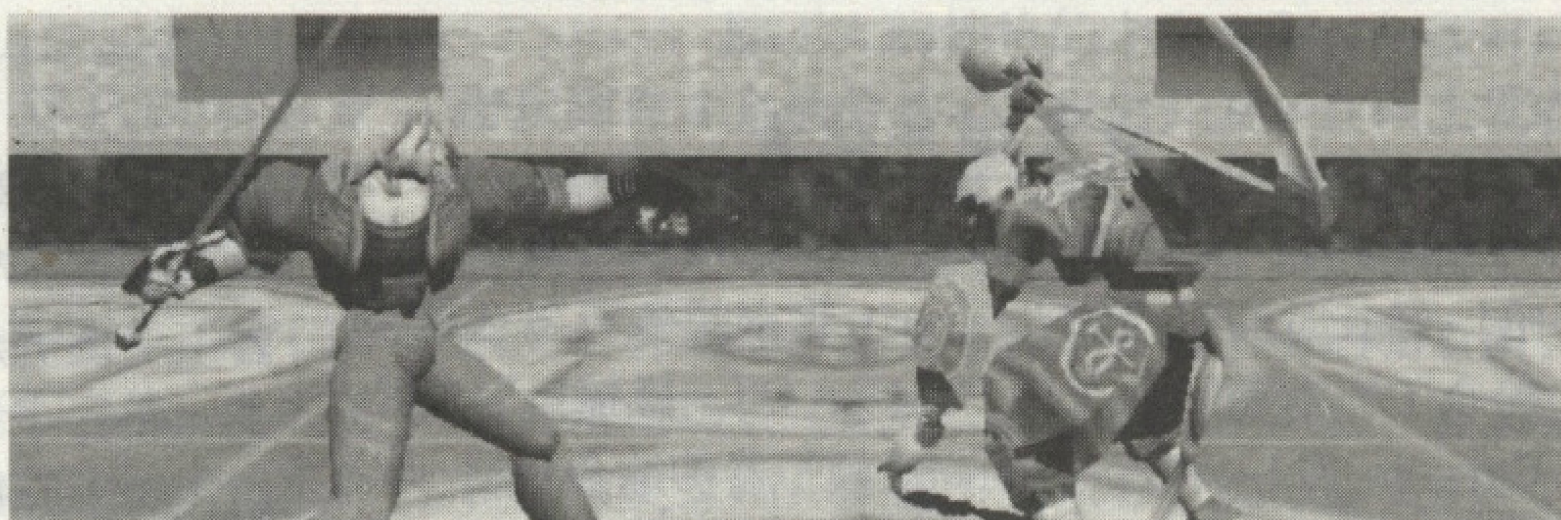
Impact！的Direct 3D renderer更新到1.8了

修正了一些错误,玩IMPACT时贴图有错误的朋友不妨试试。还有，非官方版的Software renderer推出了，如果你用较差的显卡或者显卡不支持OPENGL，D3D和GLIDE，那你可以用这个软件。而且PSEmu Pro的图像插件可以代替Impact！的renderer.ipc插件，就是把gpuLewGlide.dll文件改名成renderer.ipc放在Impact！的目录里就行了！这样你就可以使用Impact！的3D加速功能了，而且效果挺不错，但是IMPACT对Windows2000和Windows95都支持的不好（推荐win98），而且还需要大量的内存（最好128以上）。



NLKE V0.5b推出了

这个非常好的超任模拟器是以前NLKSnes和Esnes合并后的作品，在玩一些游戏时效果比SNES9X和ZSNES好。NIKI推出了新版本的TR UNIX (TRUEREALITY UNIX)。TR UNIX是一个基于UNIX系统的N64模拟器。



★特别报道★

IMPACT 真正的撞击

千禧年刚过，寂静的模拟器的天空就升起了一颗璀璨的明星！她就是IMPACT！瞬间就震撼了整个的游戏界！IMPACT+3D卡＋PⅡ-450 就等于一台价格昂贵的Capcom ZN-1和ZN-2 主力街机了！相信在TNT2、VOODOO3横行的今天C-450＋TNT2V＋64M内存已经成为主力配置了吧？虽然玩IMPACT最好有高档机，但稍微低一点也应付得来。对了IMPACT也支持FX-1，就是现在还缺乏对Fx-1的音源的模拟。Impact支持所有主要的3D函数接口，包括OpenGL、Glide 和 Direct3D接口。D3D大家都支持的，OPGL函数VOODOO支持的不好，GLIDE函数非VOODOO卡不支持（一点小常识）。如果你没3D卡那就惨了……Direct3D在没有任何额外硬件支持的情况下也可以使用的，但速度会集聚下降到不能玩的地步。IMPACT 支持连网对战！太COOL了，当然你需要快速的网络连接.最好是局域网。如果是通过调制解调器在internet上连线玩，在多数情况下会因为速度不够而不能玩，也许用3-4个ISDN或DDN 哈哈，那么你不用担心什么。

现在发表的第一个正式版能玩：

Street Fighter EX （Asia）/Street Fighter EX（Japan）

Street Fighter EX+ （USA）/Street Fighter EX+（Japan）

Battle Arena Toshinden 2（Japan）

Psychic Force（Japan）

Rival schools（Asia）/Justice Gakuen（Japan）

还有一个“透露”版可以玩《街霸EX2 PLUS》以及一个积木游戏，但据说用“透露”版可能会造成不可收拾的后果，所以你在正规的网站是不可能找到的，当然你在我们的网站也是DOWN不到的。我们也不主张你使用这个版。谁都不能保证它是安全的。一个老外在国外的BBS说：“别这么干了，难道你想KILL掉IMPACT吗？？”



安装方法：

软件都可以到《模拟天堂》的网站下载：

http: //emu.myrice.com/impact/

解开下载的 impact_release_1.zip ，然后把boardrom.bin 安装在ROMS的目录里面。确定你的DLL文件是不是最新的!

注意：mfc4260.zip! 在某些不从事编程的机器上，把MFC升级是必须的! 不然你运行IMPACT只能出现“非法操作!”能累死你。这软件在我们网上可以下载到。

然后，去找你显示卡的染色器把下载的染色器的名字改成（renderer.ipc），当然如果你用 TNT、TNT2就不用换了程序自己带了 OPGL的驱动。最后



把 ROMS 放在适当的目录里面。如下：

impact（目录）

|-roms（目录）

||-sfex（目录）

||-sfexp（目录）

||-rvschool（目录）

||-psychic force（目录）

||-ts2j（目录）

||-boardrom.bin（主板BIOS）

|

|-impactemu.exe（主程序）

|-controller.ipc（控制器）

|-renderer.ipc（染色器）

|-readme.txt

现在从网上下载的SFEX2P 的文件名有问题。应该是 sf2p-01 …… sf2p-10

一些比较有趣的问题：（来自 iVilDeD's FAQ http://www.impactemu.com/）

Impcat真的是PSEmu小组编写的吗?

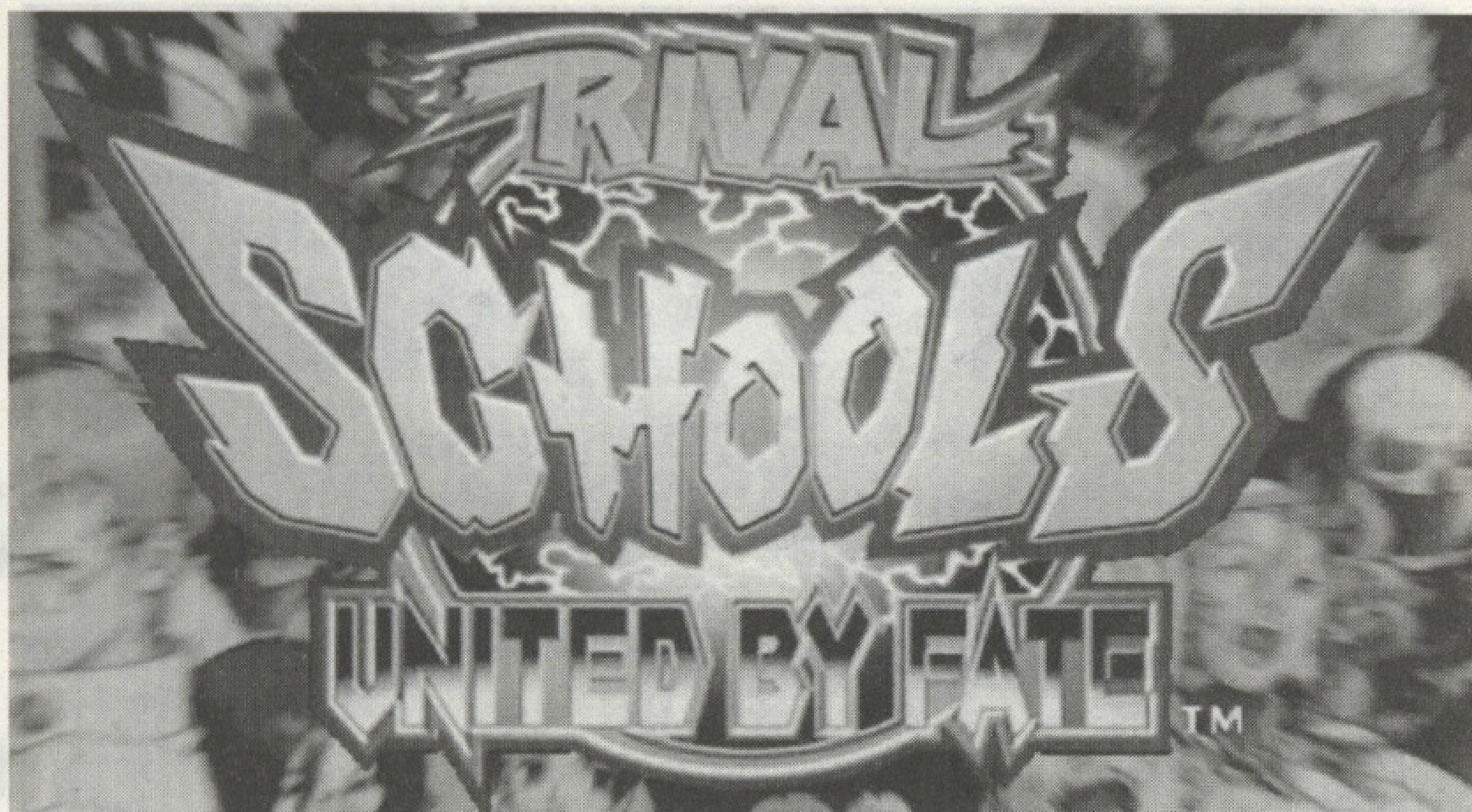
Impact是PSEMU的修改过的版本?

大家怎么感觉上是这样的?

那么为什么PSEmu和impact可以使用同样的插件?

下面是IMPACT开发人的话：

在我们开始编写Impact的时候，我们希望把注意力集中在模拟器主要的开发工作上，而不是图形插件和控制插件上。这就是为什么最初决定在开发阶段使用现有的PSEmu的插件（因为这个插件系统是公开源代码的），在模拟器完成后再建立我们自己的Impact插件。在一月份我们决定提早发表Impact时，我们只够时间完成OpenGL的插件。其他的图型



D3D润色器1800版满屏速度慢于OPENGL版 不能截图。

gpupetetnt126.zip Pete's OpenGL Plugin

OPENGL的驱动，功能奇多贴图有严重错误，选择FAST时速度很快，但贴图还是很差，可截图。选择NICE时贴图还是有严重错误，速度奇慢。（用FAST 玩“超能力大战”速度很快。）不要用它玩SFEX2P，因为……恐怖……！！！

插件将不得不等待继续造，但第一个版然必须有一个控制插件。所以我们联系了PSEmu小组的成员，并且得到了他们的准许，使用用他们的键盘插件。我们从没说过我们不欠PSEmu小组些什么，但事实上我们非常感谢他们慷慨的让我们使用他们的插件系统和键盘控制插件。把所有对Impact的感谢都归结于PSEmu小组上是不正确的，对Impact的编写者也是不公平的。

最后，为了把所有的 IMPACT 支持的图像插件测试一遍我几乎用了一夜的时间。在这里要感谢我的一个小兄弟“路菲”的大力帮助，因为我只有VOODOO3 没有TNT，那时候我的VOODOO3都不在我这，所以所有的TEST工作都是在他那里做的。C-450＋96M＋TNT216M 的机器能比较爽地玩很多游戏。包括 SFEX2P！当然了VOODOO3更COOL简直完美！60副每秒！

插件的评测：软件和带图的测试报告在 http://emu.myrice.com/impact/下载。

impact_release_1.zip(主程序带OPGL)

自带OPGL驱动评价： OPENGL润色器1800版。模拟器自带。表现：只出现屏幕一角。分辨率640×480。能截图，速度满意、画面效果好。简直非常的完美，让我想到了，CALLUS的模拟状态，看来IMPACT 大有前途！玩所有的游戏都能取得满意的效果。所以 TNT2 的用户不必再实验其他的 renderer.ipC 能到 30-40 幅，当然玩 SFEX2P 就没那么快了。

gliderenderer_1_1.zip

是VOODOO3用户的完美选择！不多说了。配置好了能到60幅……爽。

d3drenderer_1_8.zip（D3D驱动）

gpuNikD3D.zip

软件润色器：速度良好，细节处理过硬。玩不了 SFEX2P 这样的大游戏，黑屏！乱成一片！非常恐怖……！！！

gpuSeguD3d PSEmu Pro GPU plugin

SEGU编的PSEMU GPU 用D3D函数，玩低容量游戏，效果不错。所以对没3D卡的朋友有使用价值，贴图有小错误，但玩 SFEX2P 就出现严重问题，出招的时候，速度降低到平时的1/5……

gpuLewGlide.zip Lewpy's Glide Plugin

很COOL的VOODOO 驱动，但有时候出问题，总体不错。

gpuKazSof

软件引擎，非常不错的软件 renderer.ipc 效果很棒，比某些硬件还好，读人速度快，但不支持街霸EX2P。

FOXOPENGL70BIN

软件润色器：画面只占1/4屏幕，画面效果很不好。别指望能用这个东西玩SFEX2P 。





魔法门十字军 (Crusaders of Might & Magic)

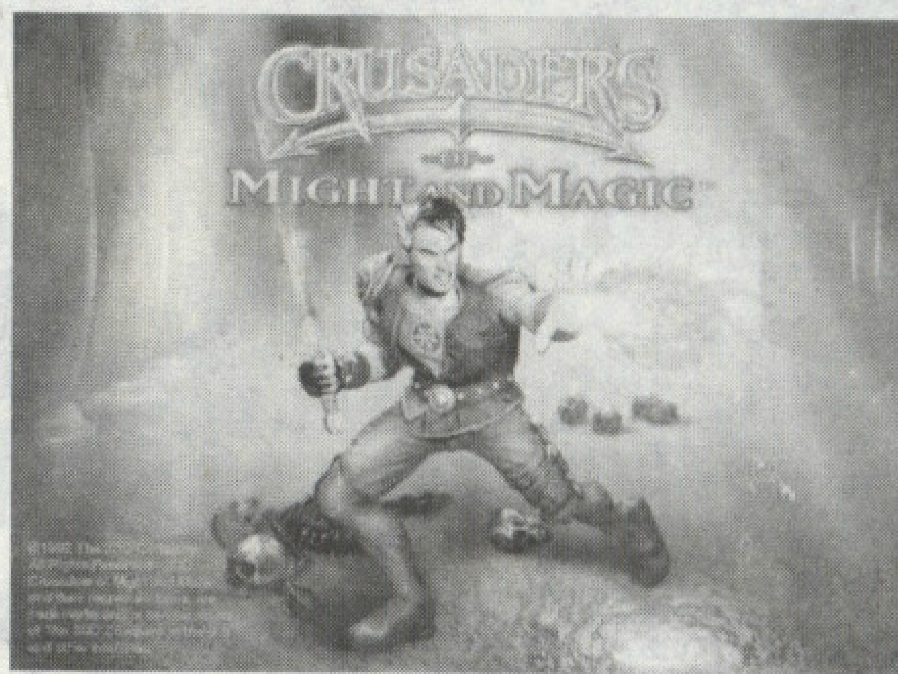
游戏类型：动作、冒险
制作：New World Computing
发行：3DO
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9X

《魔法门》是个很怪的游戏系列，虽然它从1代到6代一直吸引无数爱好者，但始终赶不上《英雄无敌》系列的辉煌成绩。3DO当然也意识到这一点，于是，除了继续开发《英雄无敌》系列外，又以这款《魔法门十字军》开辟第3战场，力图在动作冒险类里创造新的奇迹。

当初玩《英雄无敌》是出于对《魔法门》的偏爱，现在玩《魔法门十字军》是因为对《英雄无敌》爱屋及乌。充满奇幻的魔法门世界是玩家真正向往的世界，从美杜莎到牛头怪、从德鲁依到巨龙，每一只怪物背后都有一段远古的传说，能够凭借魔法和勇气在这样的世界里旅行一直是许多玩家的梦想，现在可以了。

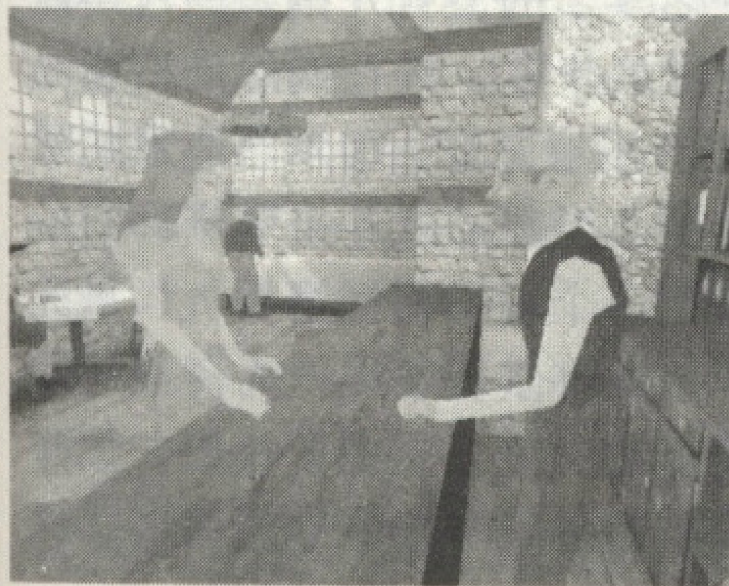
除了拥有"魔法门"这样一个强力后盾外，《魔法门十字军》在很多方面也做得不错。游戏讲述了一个叫DRUKE的复仇者挑战并消灭鬼族不死军团的故事。通过战斗和解谜，玩家将经历一段漫长而艰苦的旅行。在这过程中，会出现人们熟悉《魔法门》系列中的怪物，当我第一次见到它们时感到的不是紧张或憎恨，而是亲切，以至于不想马上干掉它们而多看一会。游戏采用第三人称追踪视角进行，这是时下比较流行的一种形式，很适合冒险游戏，但在打斗当中就会略感不便，不过习惯后就不会有太大问题了。

《魔法门十字军》是一款商业味较浓的游戏，借《魔法门》及《英雄无敌》威名，它的确造成一定影响，但似乎难以有当年《英雄无敌》的成绩，这大概就是"商品"的缺陷吧。



狩魔猎人III (Gabriel Knight III)

游戏类型：冒险
制作：Sierra
发行：Sierra
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9X



在法国的一个边陲小镇上，诡异笼罩四方，在人们当中流传着这样的话：一个天大的秘密被隐藏在这里！于是，很多满怀好奇的人陆续来到小镇，你就是他们当中的一个……

这款看来颇具恐怖气氛的游戏就是Sierra出品的《狩魔猎人》系列第3部。和前两部一样，《狩魔猎人III》依然是以冒险为主、通过营造气氛来制造恐怖，这一点是令人赞赏的。目前，太多的冒险系列游戏离弃从前的路线走上动作类的"歪路"，这样往往会因为小利而丧失很多冒险游戏应有的东西。

技术进步使《狩魔猎人III》在画面上远远超过前作。全3D的场景将一个活龙活现的小镇展现在玩家面前，通过自由调整的视角，可让玩家历经每一个角落（这有一点象看电影）。游戏中大量采用真人语音，使效果更趋真实。

解谜是《狩魔猎人III》的重点，整个游戏的的过程就是解谜的过程，在整个过程里，玩家会自然而然地体会到恐惧，而不是被一惊一咋的怪物所吓到。这种传统而有效的方法令人怀念《魔影哈雷》的时代。

《狩魔猎人III》以一种电影式的手段象我们展示了一个恐怖的世界，虽然小镇的一切看似平静，但Sierra就是有办法让它活起来。

永不终结的传奇

Why…?
For what? I'll be 'waiting'…here…
I'll be waiting…for you…so…
If you come here…
You'll find me.
I promise.

北 京 枫茗轩工作室

最终幻想VIII

1999年出现了一大批深受玩家喜爱的RPG游戏，从《博德之门》到《创世纪IX》，还有《魔法门VII——血统与荣耀》以及《黑暗之石》等。由于大量最新的图形技术和类Mud的开放情节的引入，使得角色扮演这个古老的游戏类型重新唤发出诱人的魅力。在这些风靡一时的作品中，被誉为PS领域最成功的角色扮演游戏《最终幻想》在PC领域应该算是"新人王"了，虽然是首次移植到PC领域，但《最终幻想VII》却大获成功。现在《最终幻想VIII》的PS版早已登堂入室，据说已在全球创下热销600万套的佳绩，史克威尔公司当然不会让这种具有震撼力的产品放过在PC机上大捞一把的机会了。尽管原定于去年冬季在北美率先上市的计划已经不可避免地宣告"跳票"，但史克威尔公司让PC版的《最终幻想VIII》在今年洛杉矶的E3大展上露面的希望看来却是十拿九稳了。

PC版的《最终幻想VIII》讲述的仍然是一个铁血柔情的传奇故事，把令人感动的浪漫故事与惊心动魄的冒险经历结合在一起一直是《最终幻想》系列成功的关键。在《最终幻想VIII》中，巴兰布花园军事学院的士官学员史克威尔（Squell）与神秘的游侠战士拉古那（Laguna）一起担负起对抗加尔巴迪亚（Garbadia）王国独裁暴政的使命。这两个醉心于战斗和探求正义之路的男儿之间存在着某种隐秘的关联，因为神奇命运的牵引，二人最后走到了一起，对抗支持加尔巴迪亚的魔女爱迪（Edea）。在史克威尔的战斗历程中，会遇到许多很有意思的角色，包括名义上是士官学校学员实为反抗组织成员的美丽少女瑞奴（Renoa）、质朴少年泽尔（Zell）、多情种子爱尔文（Irvine）以及士官学校的问题少年希弗（Seifer）等，他们有的成了史克威尔的同伴，和他并肩作战，有的却和他反目成仇，而瑞奴和史克威尔间的感情纠葛更是让人荡气回肠。游戏的故事情节引人入胜，难怪《最终幻想》系列能在PS领域内盛名不衰。

游戏的操控系统和传统的RPG游戏相差不多，玩家将扮演史克威尔从一名实习的士官开始，通过学院的测试之后成为一名正式的士官，并在偶然的机会结识了活泼开朗的瑞奴后，开始为消灭加尔巴迪亚的暴政而进行自己的冒险之旅。游戏的战斗采用半即时的战斗设定，也就是采用了一个动态积气槽积气，谁先积满气谁先攻击，这一点被许多玩家误认为《最终幻想VIII》的战斗引擎与尚洋的《烈火文明》相似，但是实际上游戏的制作者在游戏的战斗引擎中还添加了许

多即时战斗的成分，例如游戏中玩家使用许多角色的特殊技时，并不是象其他RPG游戏一样只需要在指令菜单中选取特殊技的名称就可以了，还需要玩家进行操作，比如使用史克威尔的特殊技“怒刺”时，玩家可以在键盘上定义一个热键开关，等到积气槽满后，按动热键发动攻击，但和《真侍魂》中的对战一样，玩家需要把握发出特殊技的时机，否则不会对敌人造成任何伤害；另外还有泽尔的特殊技“决杀”发动时，玩家需要在限定的时间内连续按动键盘或者手柄的按键来发动攻击，每一次按击才会攻击一次敌人。这些即时战斗成分使得战斗过程中的战术性更加多样话，避免了旧式的回合制（或者《烈火文明》所谓的半即时战斗）中玩家无力左右战局，只能靠补药来影响结果的尴尬局面。游戏与其他娱乐方式不同的地方主要就是强调媒体与玩家的互动性，回合制的战斗方式极大限制了玩家的参与程度，因而采用回合制战斗方式的RPG游戏缺乏生命力也是必然的现象，《最终幻想Ⅷ》聪明地解决了这一诟病，同时还避免了一些采用即时战斗方式的欧美RPG游戏中战斗动作过于单调的毛病，使得游戏的可玩性增强，绝对不会是那种玩过一遍后除了卸载不会再看上一眼的作品。





其实《最终幻想Ⅷ》最具有震撼意义的是游戏中引人的召唤系统（Junction System）。这一设计使得游戏中的人物成长绝对不象积累经验值升级那么简单，玩家在RPG游戏中首度可以决定角色的成长方向，玩家可以自主地决定角色某些属性的改变以及获得的特殊技能，这一切使《最终幻想Ⅷ》不仅具有了一些养成游戏的特色，还从另一个方面极大地提高了游戏中战斗过程中的战术灵活性。所谓召唤系统就是指玩家在游戏过程中为角色装备除了武器和护甲等实体物品之外其他东西的能力（是有些拗口）。《最终幻想》系列中特有的召唤兽是玩家运用召唤能力的关键。召唤兽是一些造型凶猛邪恶的精灵，分别属于雷电系、冰系、火系等，史克威尔在通过学院测试时就可以在火窟中战胜并且得到一只火系的召唤兽埃浮里特（Ifurit）。召唤兽和角色一样，都具有自己的生命值、攻击力、防御力等等，也可以在战斗过程中升级，它们可以受角色的召唤在战斗过程中保护或者帮助角色，但更重要的作用是它们可以学习到一些特殊的技能，这些技能才是游戏中引入召唤系统的精髓所在。这些技能包括了可以修改角色某些属性的召唤能力，可以在角色的战斗指令窗口中自定义战斗指令的指令能力，用来增加角色的某项参数值的属性能力，可以为整个队伍提供帮助的团队技能，可以增加召唤兽的某些属性值的召唤兽能力和具有特殊作用的菜单能力（例如有一种技能可以在菜单中添加一条购物时的议价指令，使角色可以花费较少的金钱来购买货物）等六种。召唤兽学习到这些技能后，玩家就可以为角色召唤和使用这些技能来帮助玩家赢得战斗或者发展情节。玩家可以为不同角色的召唤兽选择不同的技能，不同的技能可以为玩家控制的角色带来完全不同的效果，比如具有了一定魔法能力的角色必须利用指令能力为自己添加魔法的战斗指令，否则即使再强大的魔法，玩家也不能在战斗过程中使用；而学习了“移动搜索”这项团队能力的角色则可以为整个队伍寻找到吸纳魔法和储存游戏进度的地点。因此为角色合理地搭配具有不同能力的召唤兽，使队伍中所有成员的技能能够相互配合，才能取得战斗的胜利。游戏中还附加了一个名字叫做“三三格”的小型纸牌游戏，这是一种玩家控制角色与NPC进行的类似于多米诺骨牌的纸牌游戏，这个游戏也和召唤系统有极大的关系，玩家只要赢得了一次“三三格”游戏的胜利，就可以从对方手中获得一张纸牌，这

些纸牌不仅可以帮助玩家赢得更多的“三三格”游戏的胜利，而且召唤兽的某些特殊技能也可以从纸牌上学习。所有这一切听上去似乎很烦琐，但是正是因为有了这个复杂的召唤系统，才使得《最终幻想Ⅷ》的战术色彩更加浓厚，玩家的乐趣不再仅仅是发展剧情来了解动人的故事情节，而且需要凭借自己的智慧来赢得游戏的成功，所以也许刚刚上手的玩家会觉得战斗中的诸多制约实在是无所适从，但是一旦你沉迷其中，你一定会体会到这个游戏的动人之处。

游戏中的另一个动人之处是玩家在进行完一次战斗之后，可以从战场上找到一些物品，除了普通物品之外，还有些似乎不知道是用来干什么的传动轴、螺钉一类东东。玩家可以收集这类东西到军火店去，只要符合一定的规格，玩家即可在军火店休整升级自己的武器，提高武器的攻击力或者命中率。这一点与传统RPG游戏中购买装备更高级的武器相比更加灵活有趣，似乎与《轩辕剑》中的炼妖壶有异曲同工的味道。



游戏的图像设计也丝毫不比其他欧美RPG大作逊色，使用的仍然是3D图形引擎，美工秉承了日式卡通精美细腻的画风，画面色彩亮丽，改变了人物头部与身体的比例，使得人物造型更加合理，同时重点强化了人物面部表情的表现力，玩家可以清楚从人物的面部表情看出他们的感情变化。不难看出，史克威尔公司的制作成员在图像方面确实下了一番工夫，整个《最终幻想Ⅷ》中包含了长达60分钟的动画，华丽流畅的画面足以令最挑剔的玩家无话可说。据说正在制作中的《最终幻想》电影也借鉴了许多《最终幻想Ⅷ》中使用的动画技术，由此不难看出游戏画面效果的峥嵘本色。最后不得不说一说游戏的主题曲，相信许多玩家已经听到过这一首由王菲演绎的《凝眸》（Eyes on me），或者甚至已经看到了这首歌的MTV，精美的动画效果加上王菲深情内蕴的歌喉，是不是比罗比·威廉姆斯在FIFA2000中的演绎更加出色呢？

存在就是合理，《最终幻想》系列能在PS领域享誉一时，自然是因为有独占鳌头的实力。现在PS版的《最终幻想Ⅷ》正卖得火热，从现有的资料看，只要在PC上的移植能够保证原汁原味，相信史克威尔公司和广大的游戏玩家都会感到满意。

总评 94

制作	Square	类型	角色扮演
发行	EA	语言	英文
载体	CD×5	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





广东 张文力

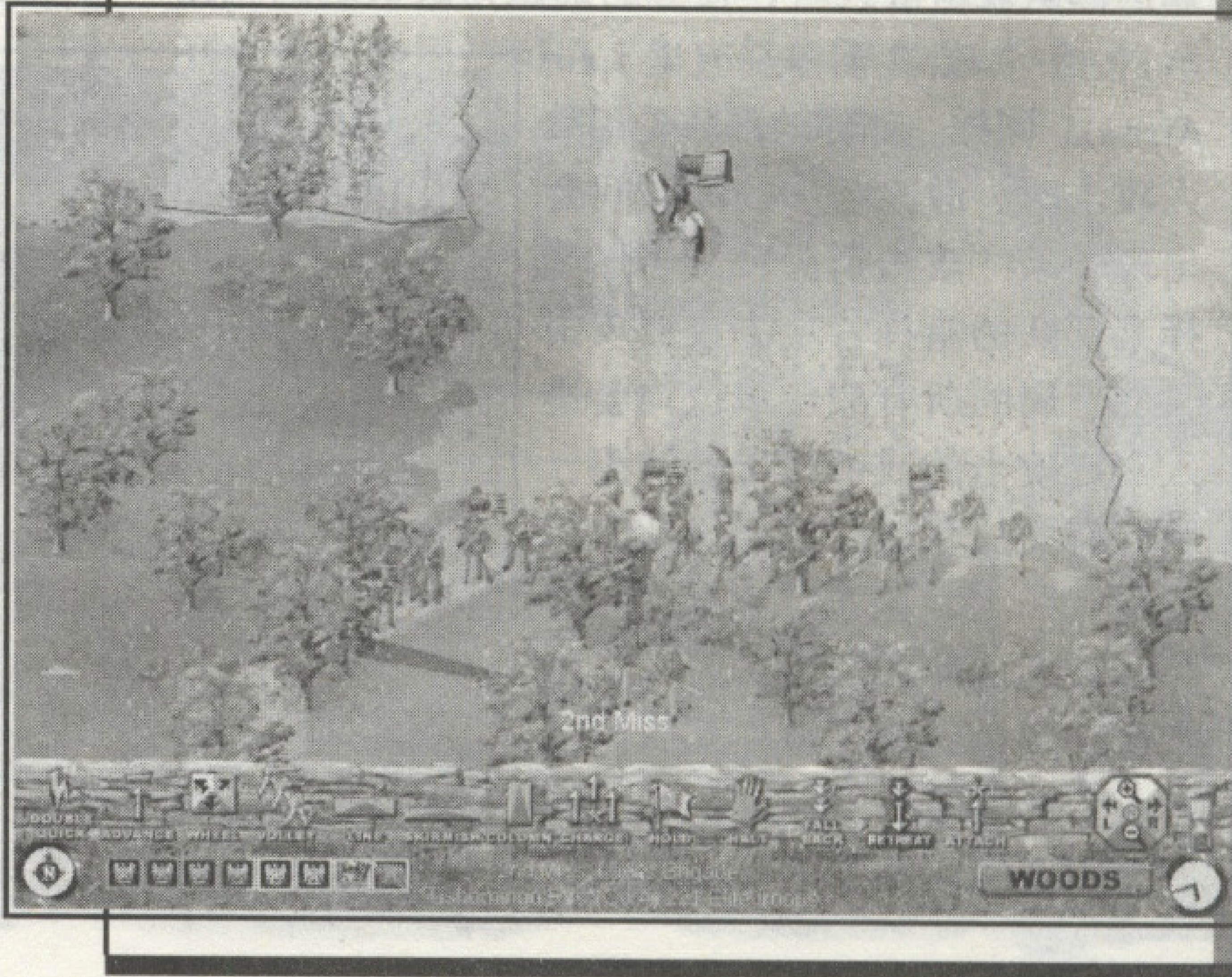
席德梅尔推出回合制策略游戏《半人马座α星》后，在去年底再次推出其策略游戏——《决战爱丁堡》（SID MWEER'S ANTIETAMN!），这是继《决战盖茨堡》的又一部策略游戏，相信其精彩的玩法会令各位策略游戏迷少睡不少时间。

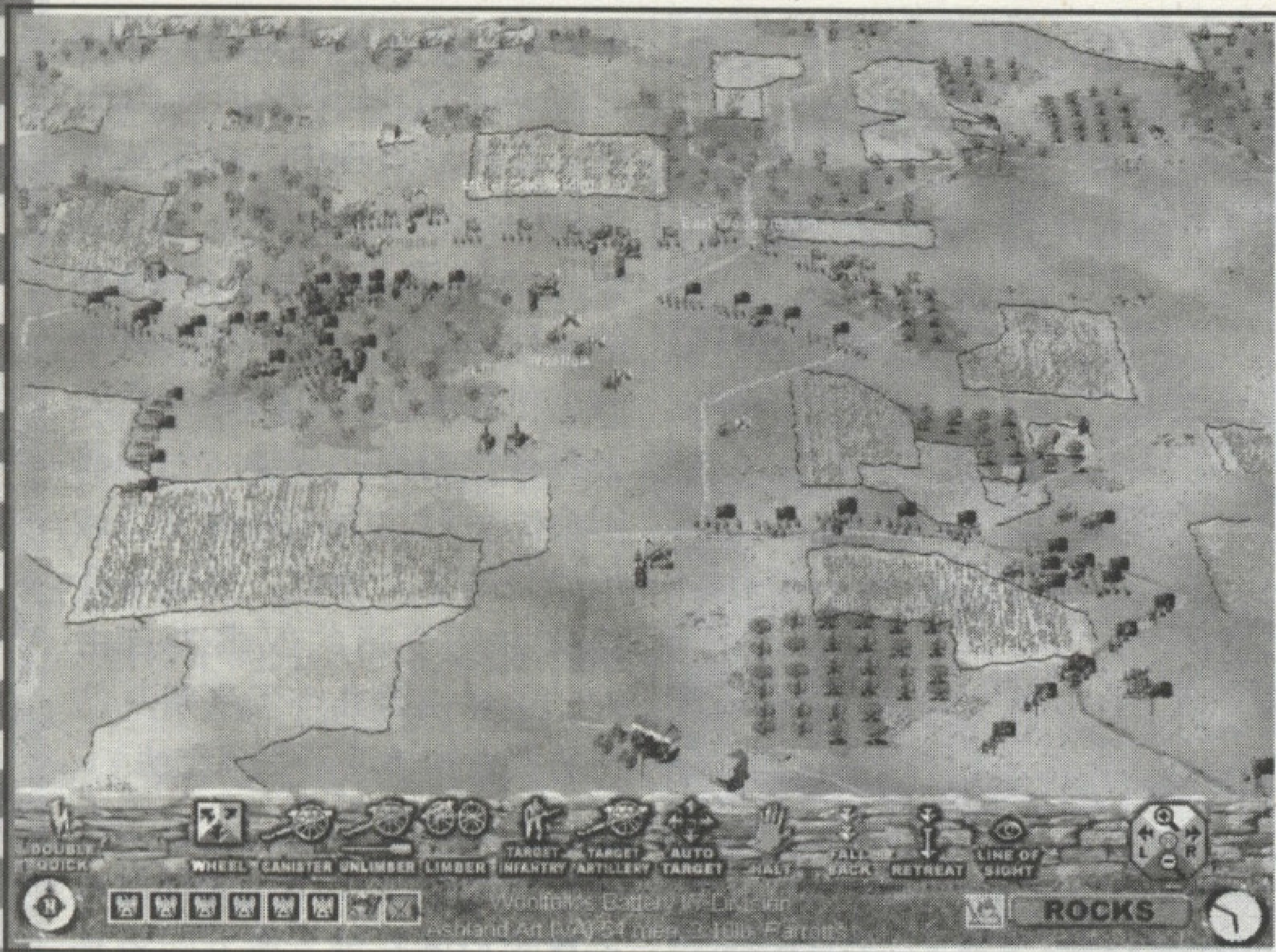
爱丁堡的背景

爱丁堡战争明显改变了美国的历史。在1862年9月17日，在马里兰(Maryland)山脚下，两支军队中共有24，400人投入了激烈的战斗，参加的总和比1861年前美国历次战争的参战人数总人数还要多。爱丁堡战争发生在工业革命的鼎盛时期，当时的武器火力已十分强大，这使得战斗十分惨烈。另外，由于当时美国已有了电报和报纸，使得当时的美国人能很快了解到战争情况和战争的惨烈场面，可以说，爱丁堡战争彻底改变了美国人对战争的看法。参战的双方都是美国本土人，他们既没有欧洲职业军队的严格纪律，又没有良好的军事素质。在这些参战的士兵当中，特别是联邦(Union)军队，有好几个军团的士兵刚从训练营中出来，据说他们当中有很多人不知道怎样开枪。爱丁堡战争是一场很特别的战争，罗伯特·李(Robert Lee)的南方军队，在前往爱丁堡途中的几个月时间内，从6月起的10万人急速下降至9月中旬的35，000人。其实，南方军队的士兵都是训练有素的士兵，只是由于长途跋涉，过度疲劳而导致战斗力下降。相反，乔治·麦罗伦(George B.McClellan)的联邦军队，其中有很多的高级将领没有团体作战的意识。她6个军团中有3个军团在战争前3个星期才加入到联邦军队中。令乔治·麦罗伦将军最烦恼的是，他的很多士兵都是没有经过训练或受过很少训练的士兵，在游戏过程中，玩家从战场可明显看出这一点。当时的林肯总统没有领导军队的威信。他很需要一场胜利的战争向全世界表明北方的联邦最终会赢得这场南北战争。他不顾国会的反对，为了取得发动这场战争的正义借口，他宣布释放北方几个州的奴隶为自由人，这样使得几个发生叛乱的州的奴隶制违反了美国宪法。

在这场战争中，乔治·麦罗伦将军十分小心，使得他从主观的角度胜过了南方的将军罗伯特·李。罗伯特·李将军在战争过程中有好几次可以赢得这场战争的黄金机会，如果他能勇敢些，他完全可以以胜利者的姿态结束这场战争。但事实上，他竟然做出这样一个愚蠢的决定：带领一支十分疲乏的军队驻扎在山脚下，背靠一条河与人数是他两倍的军队决战。但我们却因此感到幸运，正因有如此有趣的历史背景，现在才会有这么一个有趣和精彩的游戏供我们娱乐消遣。

《决战爱丁堡》玩法和《决战盖茨堡》很相似，《决战爱丁堡》在画面和游戏控制方面作了一些修改，熟悉《决战盖茨堡》的玩家只要简略地学习一下，很快就可以进入“剧情篇”进行游戏。如果以前没有玩过《决战盖茨堡》的玩家，我建议他应学习一下“快速进入剧情篇”内容，另外最好也





强度稍小的火力用较窄和暗褐色的箭头表示。通过观察箭头的状态，你可以很快就作出反应：是否应调整你的部队的位置以便发出更强大攻击火力或调离你的部队，避免被拥有强大火力的敌人消灭。为更方便玩家了解攻击火力的大小，游戏提供了一个“优化选项”（Preferences），该选项可以设置是否显示火力强度数值。

2. 攻击范围(Line Of Sight)：在“决战爱丁堡”中，某些炮兵连和所有军(Corps)、旅(Brigade)、师(Division)的指挥官都有攻击范围的特性。使用重型武器的炮兵连具有更强大的攻击范围，以便它能攻击远距离的目标。

3. 混乱(Melee)：当某作战单元的状态条显示一个黄色图标时，即警告该单元处于混乱状态。处于混乱状态的单元只能接受“撤退”(Retreat)和“后退”(Fall Back)的命令，不能接受通常可接受的作战命令。

4. 攻击效果（Fire Efectivenes）：在“决战爱丁堡”中，步兵团的作战经验会影响他的攻击火力强度。同样数目的步兵团中，“杰出”(Elite)步兵团攻击火力是最猛烈的。绿色(Green)步兵团的攻击火力是最弱小的。因此，小规模的“杰出”步兵团有可能打败人数众多的绿色步兵团。

5. 后退（Fall Back）：当步兵团受到使用来福枪枪械的敌人攻击时，他只能接受后退(Fall Back)的命令。

6.人工智能（AI）：在《决战盖茨堡》中，计算机的人工智能系统总是命令作战的单元开火攻击进入攻击范围的敌人。但在《决战爱丁堡》中，每次命令有关作

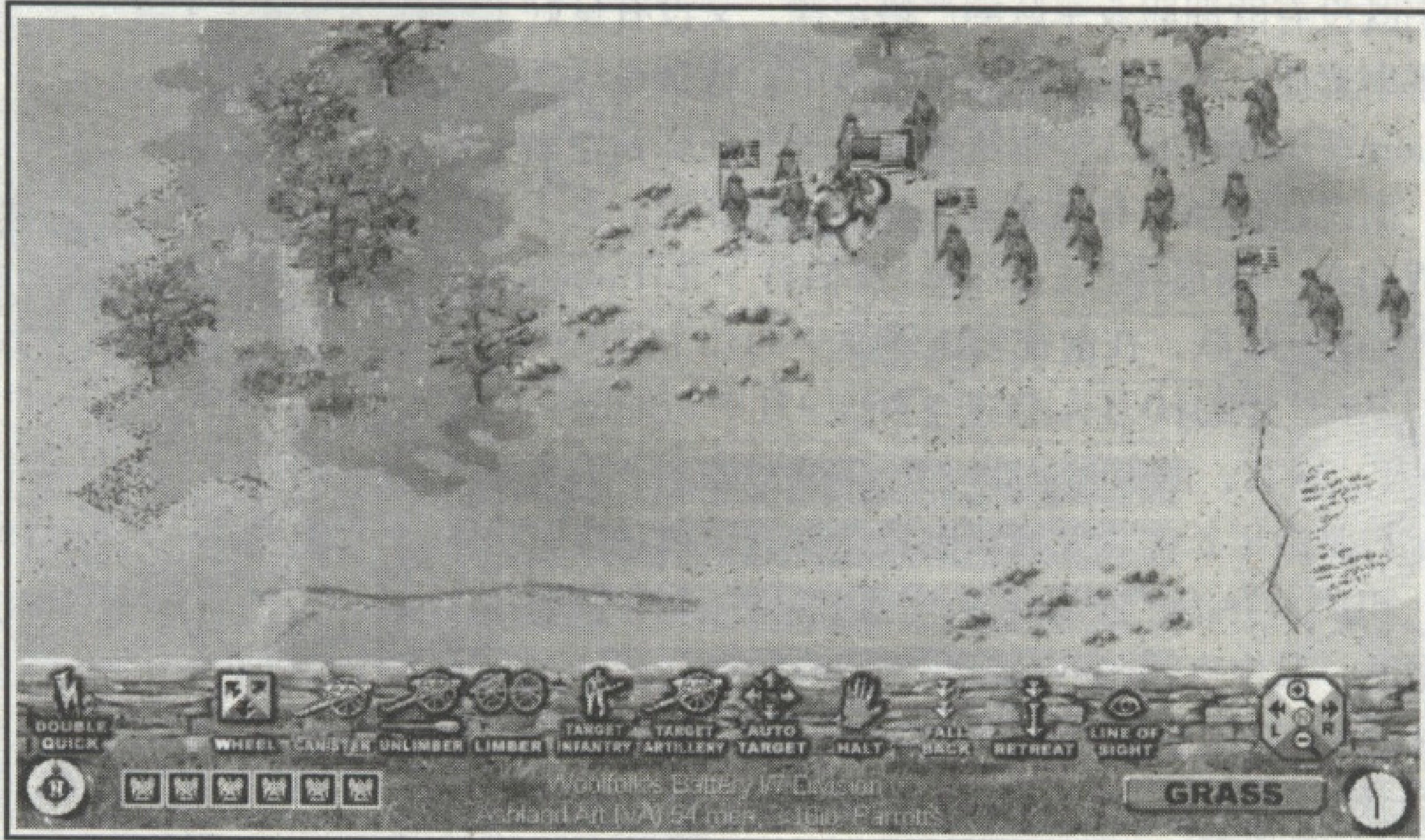
接受“游戏指导”内容的教导。

在剧情篇里可选择的内容，游戏优化选项和游戏信息窗口：

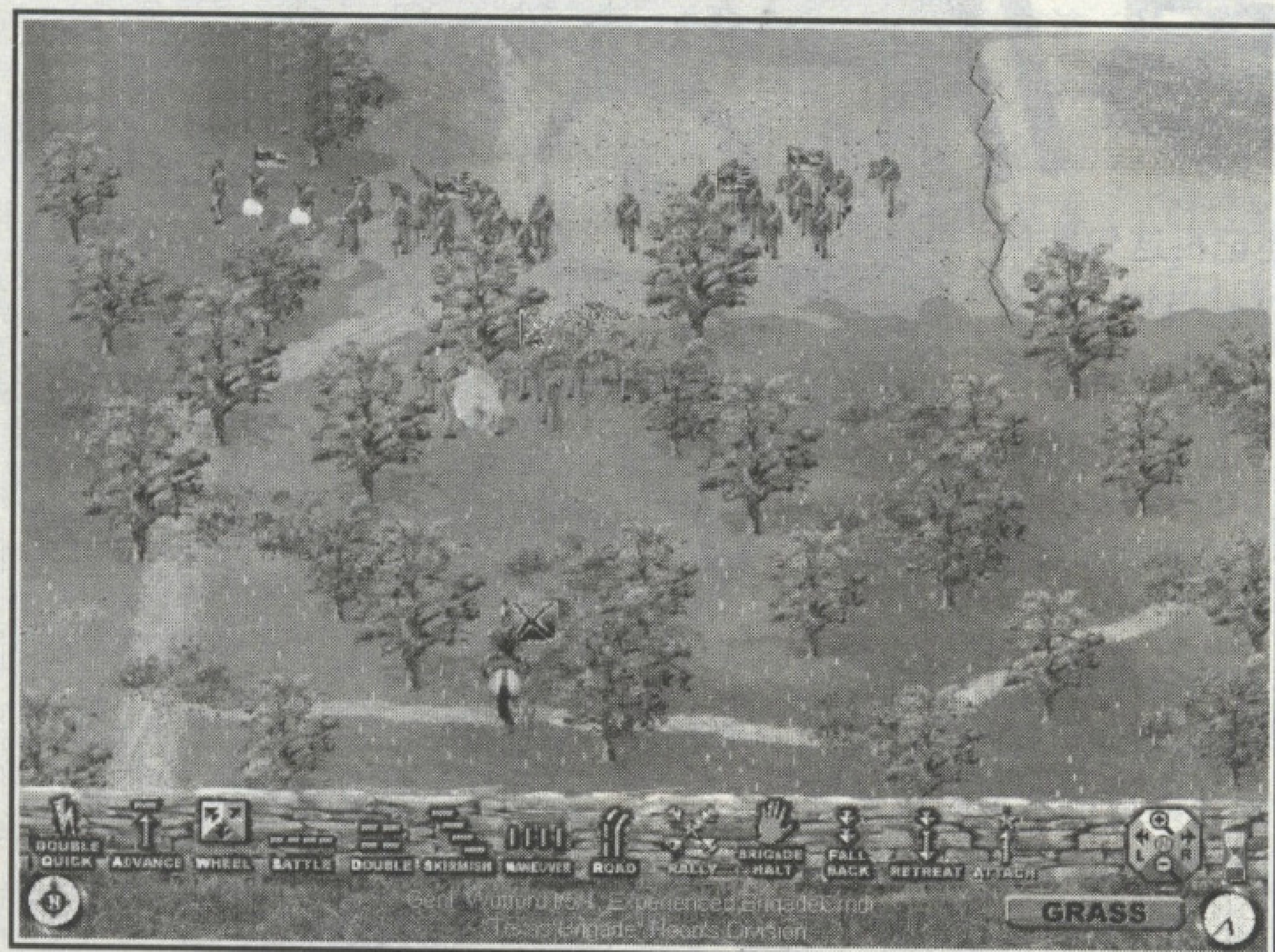
与《决战盖茨堡》一样，可以点击“开始一场剧情”（Play a Scenario）来选择众多历史上有特色、关键的剧情篇来进行游戏。剧情的排列次序是由他们发生的时间先后次序决定的。一些剧情几分钟即可玩完，而另外一些剧情却要花很多时间才能结束。如果有意测试一下自己的战斗技巧，与《决战盖兹堡》一样，可以选择随机剧情进行游戏，计算机会随机产生一个战斗形势地图给你与计算机对战。

在《决战爱丁堡》中，战斗的方式和显示方法都有了新的变化。

1. 开火攻击的强度(Firing Damadge)：当你命令你的部队攻击敌人时，在你的部队与敌人之间就显示一条“攻击箭头”（Fire Arrow)。同样，如你的部队受到敌人攻击时，敌人与你的部队间会出现一条“攻击箭头”（当你选择某部队的指挥官攻击或被攻击时他下属的所有战斗单位均会进入发出攻击的或被攻击的状态，所有有关战斗单位都会显示“攻击箭头”）。你通过观察你的部队与敌人之间的“攻击箭头”的宽度和颜色就能了解你部队的攻击火力和被攻击的强度：强大的火力以宽阔、明亮的箭头表示；



战单元改变攻击目标时，该作战单元可能无法接受这个命令。这样一个设置，充分描述了当时战场的混乱。当玩家命令他的作战单元攻击敌人某个作战部队时，他的



部队同样会拒绝接受命令。因此，由于这样一个游戏设置，在《决战爱丁堡》中，计算机较少出现命令作战单元合伙袭击进入了不利于战斗和防守位置的敌人。

8个重要的概念：

1.攻击或被攻击状态下的部队行为：你的部队有足够的智能明白在何时攻击和逃跑。当敌人距离足够近时，他们会自动开火;遭到强大火力攻击时，他们会自动逃跑。处于攻击或被攻击状态的部队不一定会服从你的命令。

2.战斗目标（Objectives）：每个“战斗剧情”(scenario)都有它的“战斗目标”。这个“战斗目标”是你取得胜利和终止游戏的条件。“剧情战斗”的胜利点越高，表明战斗目标越重要和越难达到。

3.队形(Formations)：你的军团(Regiment)（你部队最基本的作战单元）可以有3种队形类型选择：直线(Line)、环状（Column）和小规模战斗(Skirmish)队形。选择这个军团（点击该军团的队旗）再从屏幕下的底部选择其中一个队形，就可以命令你的军团使用这个队形。直线队形适合战斗，环状队形适合行军，小规模作战队形适合拖慢敌人的行动速度。

炮兵连只有两种队形选择：

拖动大炮(Limbered)队形适于行军，卸下大炮(Unlimbered)队形适于开火。

4.行军：左击鼠标军团或者炮兵连并拖动鼠标至目的地即可以命令部队行军。

5.旅长(brigade)：几个军团汇合就形成了旅。为了命令整个旅行军，可以选择该旅的旅长并拖动鼠标到目的地，再选择旅的队形即可命令行军。战斗(Battle and Double)队形适于直线队形作战，机动(Maneuver and Road)队形适于快速行军，小规模作战(skirmish)队形会使你的整个部队散开成一个很长的分散队形。命令整个旅行军速度一般很慢。

6.士气(Morale)：在战斗中，士气是一个十分重要的概念。士气可以使你的军团互相支援。军团的士气等级由几个方块表示，方块越多，军团的作战凝聚力越大,军团就越不容易散开和逃跑。士气的多少由作战经验、前后左右是不是有我方部队支援、附近是否有没有受伤的指挥官指挥和是否驻扎在隐蔽的地形等多个因素共同决定。

7.指挥官（Commanders）：旅长(Brigade)可以帮助其用合理的方式行军部队，战斗如果有旅长在附近可以提高部队的士气。没有受伤的指挥官可以有无效命令你的部队驻军、冲锋和聚合成更大的部队。军长和师长可以增大部队的攻击范围和部队规模。

8. 控制地图的基本技巧：把鼠标移到屏幕边缘就可以滚动地图,右击鼠标就可以把该右击点放置在屏幕中央。键“Z”能放大地图，键“X”能缩小地图。如果你迷失了观察点，键击“F2”就可以把战斗最剧烈的画面放置在屏幕中央。如果你要了解某命令的作用，右击命令图标就可得到该命令的详细说明。

席德梅尔这个电脑游戏大师成功地设计了享誉全球的《文明》系列，自他跳槽后好象把兴趣转向了战争体裁的策略类游戏，在推出《决战盖茨堡》后又推出了《决战爱丁堡》。虽然这和《文明》系列游戏不能同日而语，但还是值得去尝试一下的。

总评 80

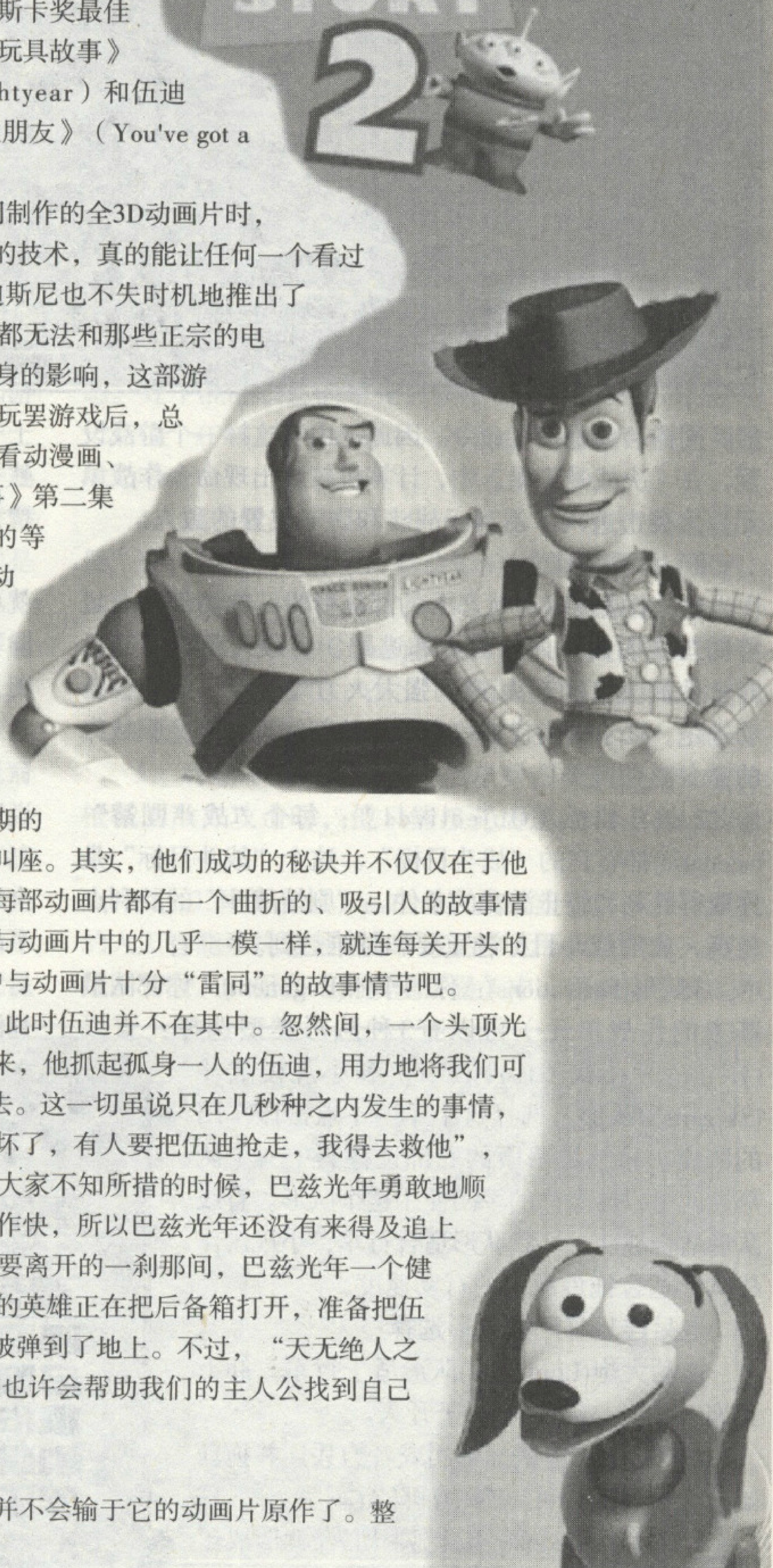
制作	FIRAXIS	类型	策略
发行	FIRAXIS	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



玩具故事Ⅱ

北京 顾敏



"You've got a friend in me……"大家还记得这句歌词吗，它是属于哪首歌曲的呢？提示大家一下，这是当年一部轰动一时的全3D动画片的主题歌，而且它还获得了奥斯卡奖最佳歌曲的提名。怎么样，猜到了吗？对了，这就是《玩具故事》第一集中，两位主人公——巴兹光年（Buzz Lightyear）和伍迪（Woody）合唱的一首友谊之歌《你有我这样一位朋友》（You've got a friend in me）。

想起我第一次看这部由迪斯尼花费大约3年时间制作的全3D动画片时，着实感慨了一番，如此有创意的想法加上世界一流的技术，真的能让任何一个看过它的人永远不忘，而与此同时，极具经济头脑的迪斯尼也不失时机地推出了同名的电脑游戏。虽说无论从制作还是从内涵上它都无法和那些正宗的电脑游戏相比，但是由于迪斯尼这个招牌和动画片本身的影响，这部游戏竟然也风靡了一时。这也致使我在看过动画片、玩罢游戏后，总有一种意犹未尽的感觉，更何况我从小就非常喜欢看动漫画、玩游戏，所以从那时起我就开始期盼着《玩具故事》第二集的诞生。就这样时隔N年，经过了很长一段时间的等待，我终于看到了这部名片的续作。当然，在看过动画片之后，我也玩到了游戏的续作——《玩具故事Ⅱ》。

"雷同"的故事情节

迪斯尼就是一个灵感之都，他们的主创人员好像都是一个个的天才，几乎推出一部动画片就成功一部。早期的像《狮子王》、《玩具故事》，近期的像《花木兰》、《人猿泰山》，哪一部不是叫好又叫座。其实，他们成功的秘诀并不仅仅在于他们那独特的画风和可爱的人物造型，最主要的则是每部动画片都有一个曲折的、吸引人的故事情节。《玩具故事Ⅱ》也不例外，而且它的故事情节与动画片中的几乎一模一样，就连每关开头的动画都是动画片中的。下面我们就来看一看游戏中与动画片十分"雷同"的故事情节吧。

一天，玩具们正在主人安迪的屋中一起玩耍，此时伍迪并不在其中。忽然间，一个头顶光秃、带着眼镜、身穿红色上衣的家伙偷偷地闯了进来，他抓起孤身一人的伍迪，用力地将我们可怜的小玩具装进了一个皮包中，然后迅速向屋外逃去。这一切虽说只在几秒种之内发生的事情，但是却全被我们火眼金睛的巴兹光年看个清楚。"坏了，有人要把伍迪抢走，我得去救他"，巴兹光年高喊一声，引起了其他玩具的注意。正在大家不知所措的时候，巴兹光年勇敢地顺着一个水管跳了下去，紧追那个小偷。由于小偷动作快，所以巴兹光年还没有来得及追上他，就让他跑到了自己的车上。就在汽车发动，将要离开的一刹那间，巴兹光年一个健步跳上汽车，抓住了后保险杠。但不幸的是，我们的英雄正在把后备箱打开，准备把伍迪救出来的时候，汽车颠簸了一下，结果巴兹光年被弹到了地上。不过，"天无绝人之路"，从后备箱中飞出了几根羽毛，这些蛛丝马迹也许会帮助我们的主人公找到自己的朋友……

迪斯尼味道的画面

既然是迪斯尼制作的游戏，自然画面的制作上并不会输于它的动画片原作了。整

部游戏的画风都是那种典型的迪斯尼风味，游戏中的人物无论好坏，让人看了都觉得十分可爱，像英勇的巴兹光年、傻傻的恐龙、矮墩墩的土豆先生，每一个人物都有着自己鲜明的个性，通过他们的造型，你便可以了解得很清楚。另外，不知玩家们有没有发现，在迪斯尼的动画片和游戏中，虽然敌人永远都是看上去显得十分愚蠢，不过还好他们并不算十分的丑陋。这在《玩具故事Ⅱ》中也基本上没有例外，你的敌人一个个憨态可掬地站在你的必经之路上，虽然有时候也会开上两枪，但他们几乎就是一个摆设，并不十分厉害。不过，游戏中的“老怪”（BOSS）可不是好惹的，别看他们长得很傻，但是跟前面的小喽罗相比可就不是一个档次的了。因此，诸位玩家在游戏的时候也别太过以貌取人哟，当心被K。

由于《玩具故事Ⅱ》完全支持3D加速，所以，除了在游戏中的画面可能有些粗糙外，你在进行游戏时和看动画片时的感觉不会相差太多。这样一来，从画面的角度来说，如果你和我一样喜爱《玩具故事》这部动画片的话，那你肯定也会爱玩这部游戏。

不太灵便的操控

以前特别爱玩动画风格的游戏，像《超级马里奥》、《雷曼》、《麻烦大了》等等，所以我的自我感觉非常好，认为自己就是一个动作游戏高手。不过，当我玩过《玩具故事Ⅱ》时，却有一种不怎么爽的感觉，因为它的操控实在有些不方便。下面我就来给大家列出它的“罪状”。

在游戏中，玩家可以选择使用第一人称或是第三人称追尾视角进行游戏。在第一人称视角中，玩家可以左右转、可以上下调整靶心去攻击目标，但只能站在原地去打敌人，却不能移动。而在第三人称追尾视角中，玩家只能向前、后、左、右4个方向跑，但是却没有办法仔细瞄准目标，如果碰上空中飞行的敌人，那就只能跳起来打，而无法站在地面上对付他了。这种设计让人感到在战斗时实在有些无措，到底是用第一人称视角站在原地去瞄准敌人，还是用第三人称视角模模糊糊去移动着打呢？恐怕这是游戏设计人员的一个败笔吧。此外，游戏中的4个方向键就是负责4个方向，你在游戏里只能靠它们了。可惜它们的控制又有些不太灵敏，你要想朝着一个方向走的话，还得瞄上一会儿，再加上游戏视角的切换显得有些跟不上你的移动，经常是在屏幕上看着自己的英雄形象却看不见敌人，所以这样弄自己很容易被动挨打。

呵呵，批评了这么半天，快把它骂得体无完肤了。其实它的操控也并非一点优点也没有，像它在设计跳跃这个热键时，按一下就是跳，连按两下就是让巴兹光年打开双翼在空中再向上纵一下，这对于让巴兹光年跳上很高的物品是很有帮助的。另外像“Delete”和“Page Down”这两个热键能够帮助你在以第三人称追尾视角进行游戏时，分别向左右两个方向旋转视角，这一点基本上可以弥补游戏本身在视角切换方面的不足。

游戏中的游戏

从《玩具故事Ⅱ》本身来说，它总共包含了15个大关，并且共有5个“老怪”级别的家伙需要你去搞定。而在游戏的过程中，你除了要消灭各式各样的机器敌人外，还要收集金币，收集够一定数量的金币后，你就可以获得“行星标记”（Planet Token），后者是一种非常有用的东东，我这里先不说，回头玩家们还是自己到游戏中去发现它到底有什么作用吧。

其实，除了这些常规的打打杀杀、收集物品这类普通的游戏内容外，《玩具故事Ⅱ》中还有不少其它的小游戏，可以说这些小东东绝对是画龙点睛之笔。比如：你在游戏中，如果能够帮助小牧羊女找到她的5只小羊的话，她将会送你一个“行星标记”。不过最有意思的则是你还会和一辆小赛车进行一场真正的赛车比赛，要是你取得了第一的话，你也能够获得一个“行星标记”。怎样，是不是听起来非常有趣呀？玩起来更有意思呢。从这点来说，这部游戏的可玩性还真是不小呢。

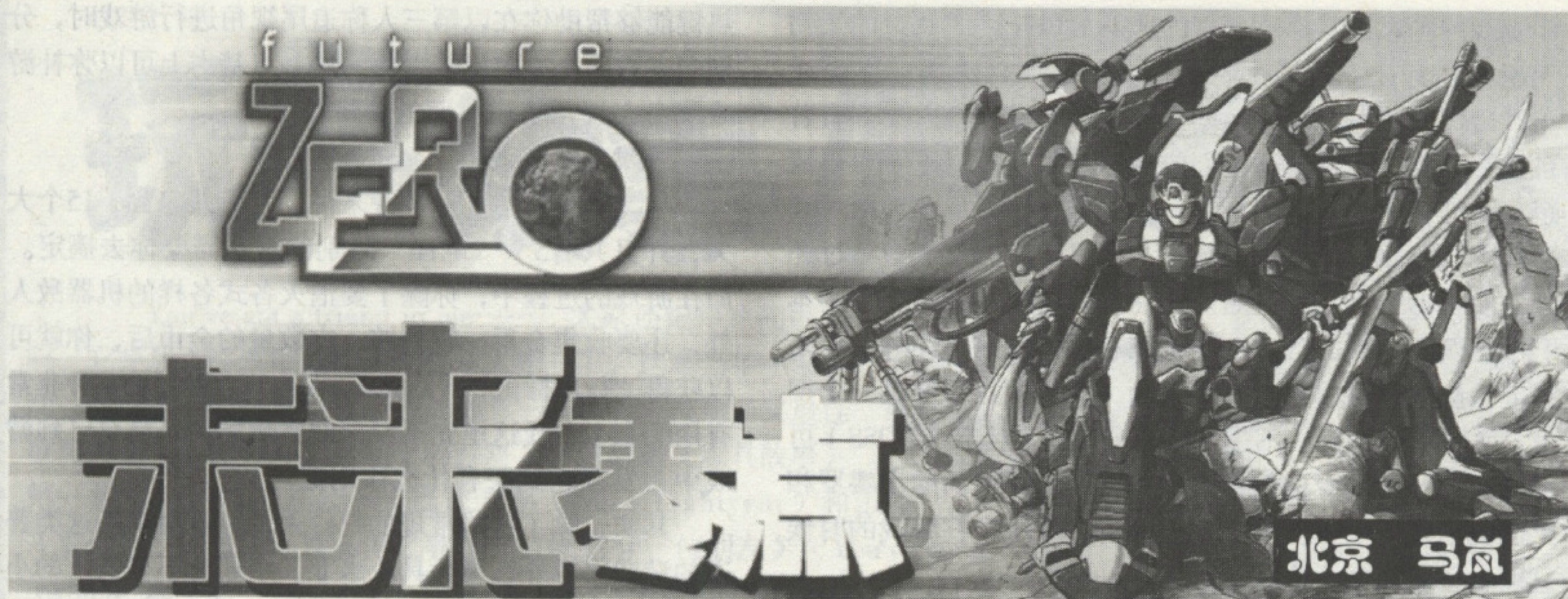
最后还想就游戏中一些不尽如人意的地方再跟玩家们谈谈，迪斯尼的游戏好像有一个通病，就是游戏在进入和退出时，总要花费很长的一段时间。游戏开始前有很多强制玩家看的广告、注意事项，而不想玩游戏的话还不能直接从游戏中退出，必须得一步一步地按照它的顺序才能最终离开游戏。读取和保存游戏进度就更不用说了，其麻烦程度丝毫不亚于打关尾的“老怪”。所以有时我实在觉得罗嗦，就干脆按“Ctrl+Alt+Del”键强制退出了事。看来就算是再大的公司，将来在游戏设计时也应当尽量地为玩家考虑呀。

好了，不多说了。《玩具故事Ⅱ》总体说来还是一部比较不错的游戏，特别是对于那些喜爱这部动画片的玩家更是一部值得一玩的好游戏。

总评 88

制作	Rage Newcastle	类型	主视角动作
发行	Rage Newcastle	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



《未来零点》(Future Zero)是由日本OSIS公司于1999年6月25日发售的战略角色扮演游戏，最近即将发行简体中文版。其实，说《未来零点》是超级机器人游戏并不完全，因为它同时又包括了一个写实机器人的故事情节，这又给喜好写实机器人的玩家提供了一个驾驶写实机器人驰骋战场的好机会。

公元2201年，在联合国的旗帜下，人类盼来了有史以来的初次统一，地球上不再有国界的分别，人类的未来充满光明。然而，在世界各地突然出现了来历不明的军队Who Forces，打碎了人类和平的梦想。联合国防卫军奋起反抗，但在WF的机动武器面前，人类武器不堪一击，节节败退，面临着灭亡的危机。然而，一架敌方“武装机器人”的被击落给人类的前途带来一线光明。通过对“武装机器人”的研究，联合国开发出了能与WF相抗衡的武器——多用途机器人“哈卡雷”和多形态机器人“瓦鲁图斯”。人类从此开始了同WF的艰苦而漫长的战斗。

游戏在序幕后分为两个完全独立的篇章——恭次编（超级机器人编）和瞬编（写实机器人编）。在恭次编中，三位主角流星恭次、二阶堂莹、左近寺统也驾驶的是多形态机器人“瓦鲁图斯”的α、β和γ三种形态。而在瞬编中，主角是三位与恭次编完全不同的人物——佐佐木瞬、卡鲁劳斯·司徒拉以及娜塔娅·哈吉里克夫，将分别驾驶多用途机器人“哈卡雷”1号、2号和3号。

无论是恭次编还是瞬编，其故事情节都很吸引人，在不同的篇章中都有谜一样的人物和事件等待玩家去探寻真相。其中给人印象最深的就是恭次编中的人物二阶堂莹，一个脊髓被埋下麻痹装置的美少女。她只有在瓦鲁图斯出击时才可以自由行动，其它时间都被监禁在二阶堂研究所地下室最底层的房间里。除恭次和二阶堂博士外，其他人都对她相当的冷漠。游戏最具戏剧张力的部分都集中到了她身上。等玩家揭开了她的神秘身世，了解到她受冷遇的原因并目睹了她所受的种种非人待遇时，会发现她才应该是这部游戏的主角。

游戏过场剧情的画面设计得相当漂亮，典型的日式漫画风格。在紧张的战斗过后，欣赏一下精美的过场画面及扣人心弦的剧情，可真是一种享受。

《未来零点》的战斗部分，也非常值得一提。游戏中的战斗动画，虽说规模不大，但可以说非常生动，连《超级机器人大战》系列都稍逊一筹！《超级机器人大战》中的战斗画面是CUT IN式的，严格说来并不算是动画；然而《未来零点》的战斗画面可是如假包换的动画呢！不管是光束射击、飞弹攻击或是近身肉搏战，都可以看到战斗双方的灵活动作。

《未来零点》的声音表现尤为出色，除了战斗动画中有语音之外，连所有过场剧情和旁白，甚至次回预告都有语音；而且战斗中那些在传统游戏中的“热血必杀技呼喊”依然健在，喜欢超级机器人的玩家切勿错过。

《未来零点》游戏极易上手，但游戏战斗过程中还是需要技巧的。尤其是在游戏初始，序幕2中的战斗确实需要玩家多动动脑筋。因为此时敌我双方实力悬殊，若不触发特殊情节，难以过关。而玩家在此关战术运用的好坏，直接关系到触发特殊情节时的战斗结果，从而决定了玩家在接下来的游戏中进入哪一个故事篇章。另外，游戏战斗中的武器均有射程限制及发挥最大威力的距离，而且要修复机器（即恢复HP值），只能在玩家拥有具有修理功能的机械时才可以，从而给游戏增加了难度。因此，看懂和灵活使用武器信息窗口对战斗的最

后胜利是至关重要的。游戏唯一的遗憾在于：我方的战斗单位太少，总是需要以少胜多，战斗起来实在不过瘾。在某些关卡中需要玩家灵活运用战术和必杀技才能闯过难关，取得胜利。例如，在恭次编中，由于剧情限制，我方有很长一段时间处在只能以瓦鲁图斯单机迎击的形势下，战斗起来十分辛苦，总是要以一敌多，有时甚至以一敌十，实在不容易。对于那些喜欢运用战略、战术的玩家来说，《未来零点》不失为一个施展才华的好去处。

在最近的的战略游戏中，若说《特勤机甲队Ⅲ》是写实机器人的代表作的话，那么《未来零点》就可算是超级机器人的代表作了。可以说，《未来零点》是战略游戏的一款佳作，如果你是一个超级机器人迷的话，那么此游戏一定要列入你的“必杀”计划；就算不是，也该来尝试一下，相信会是一个不错的选择。

附：主要人物介绍

恭次编

流星恭次

年龄：17岁。

职务：多形态机器人瓦鲁图斯α形态驾驶员

高中二年级学生，恭次编的主人公。因WF的突然袭击，他所住的城市被破坏了，家人、朋友均被WF所杀，自己的生命也受到危胁，经过二阶堂博士的劝说，决定加入瓦鲁图斯部队。他的运动神经超群。他性格坦率、疾恶如仇，有着当今少有的正义感，脾气急躁，怎么想怎么做，因此常遇到麻烦，周围人对他印象很好。

二阶堂萤

年龄：16岁

职务：多形态机器人瓦鲁图斯β形态驾驶员

充满了谜团的美少女。除了驾驶瓦鲁图斯出击以外，被监禁在研究所地下最底层的房间里，脊髓里被埋了麻痹装置。她沉默寡言，面无表情，只是偶而在恭次面前流露感情。

左近寺统也

年龄：19岁

职务：多形态机器人瓦鲁图斯γ形态驾驶员

精通机械的军方人员。二阶堂塔级粒子研究所成员，是研究所新武器开发项目“瓦鲁图斯计划”的参与者之一。他擅长体育，是智商200的天才。他的个性高傲而冷酷，喜欢独处，不愿主动与人交往，是看破红尘的“冷血汉”。他不惜牺牲生命也要坚持正义，十分看不起恭次，对萤也极不信任。

瞬编

佐佐木瞬

年龄：18岁

职务：多用途机器人哈卡雷1号驾驶员

刚从军官学校毕业的首席高材生，瞬编的主人公。他配属在国联军中部方面军，在“哈卡雷移送计划”中被选中，成为哈卡雷1号的驾驶员。他是操纵重武器的天才。他年轻气盛、行事冲动，常因此违反军规而被处分。

卡鲁劳斯·司徒拉

年龄：18岁

职务：多用途机器人哈卡雷2号驾驶员

瞬的好朋友。和瞬同期毕业，也配属在中部方面军，和瞬一起在“哈卡雷移送计划”中被选中，成为哈卡雷2号的驾驶员。他的性格和瞬刚好相反，能够及时阻止瞬冲动。



娜塔娅·哈吉里克夫

年龄：20岁

职务：多用途机器人哈卡雷3号驾驶员

国联军中尉。她和瞬、卡鲁劳斯共同配属在中部方面军，作为二人的上司就任哈卡雷小队队长，是哈卡雷3号的驾驶员。她是个冷静聪明的美人，“公私分明”是她的口头禅。这种性格使她对上面的命令绝对服从，是个纯粹的军人，给周围人以很冷淡的印象，但她毫不在意周围其他人的看法。



总评 90

制作	OSIS	类型	战略角色扮演
发行	OSIS	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



实话实说

初窥《明星志愿2》

大宇公司在咱们中国玩家的心目中可是拥有非常高的威望，它早期推出的《天使帝国》系列、《大富翁》系列和那个让人至今还回味无穷的《仙剑奇侠传》，加上最近的《轩辕剑3》都是国产游戏中的佼佼者。而《明星志愿2》是该公司的又一力作，这款养成类游戏相信玩家对其也早有耳闻，现在就看看玩家眼里的这款游戏到底怎么样……

枫茗轩工作室 村雨：严格说个人认为养成游戏是最适合女孩子们玩的，性别决定独有的情感细腻使她们更容易投入这类游戏。令人伤心的是，一提起养成不是《美少女梦工厂》就是《心跳回忆》，显然厂商对这片潜力巨大的市场重视不够，特别是国内，各公司兴趣都跑到“跟风”上去了，幸亏大宇推出一部《明星志愿2》，才没让国产养成经典“千年等一回”。

大宇宁缺毋滥的经营原则使它的游戏在许多玩家（包括我）那里成为“免检产品”，而《明星志愿2》更是去年年末仅次于《轩辕剑3》的主打产品之一，因而对于品质问题干脆就不考虑，直接究其精髓。玩过《明星志愿》的玩家算是资历较深了，对这部与《美少女梦工厂》前作相抗衡的作品应当还有印象。事实上两者有许多相似之处，《美》玩家扮演父亲而《明》玩家则扮演经纪人，负责安排女儿（女演员）的饮食、起居、工作、学习，可玩性都很强，也都取得了不小的成绩。但当《美少女梦工厂Ⅲ》把这种手法发挥到极致时，众多目光纷纷投到大宇身上，看它如何应对。大宇很聪明地选择了“避其锋芒”的策略，转变手法，出了一个奇兵，让玩家来扮演女明星本人，亲身体验演艺圈的酸甜苦辣，此创意乍听无甚出奇之处，却愣是没有人尝试过，看来真是“临渊羡鱼，不如退而结网”啊。



早在游戏八字还没一撇的时候，各种图片和资料设定就释放出来不少，但最让人感兴趣的还是制作小组直言不讳将努力开拓“半边天”，大力去骗女孩子们的钱……（啊不，应该是“大力开拓女性玩家市场”），游戏整体思路果然遵循了这个原则，色调以温馨的粉红为主，似乎还有些许脂粉味，为你杀我砍血流成河的游戏界吹来一股清新的微风。



一代强调养成的过程，而二代更强调剧情模式，有些RPG的味道，除了亲手铺平自己的明星之路外，更加入了许多特殊事件，如果你腿勤（玩养成游戏没有腿不勤的），事件触发足够多的话，便会出现意想不到（其实早就该想到的）的惊喜——帅哥！然后……下面……接着……看个人努力喽！

美女如云帅哥成片的游戏总是老幼咸宜，可要想真正吸引人还得看美工水准。《明星志愿2》的画风相当独特，比内地的写实风格浪漫。又比日本的浪漫风格写实，是典型的台湾省漫画风格，由于向女玩家倾斜的缘故，不像日本漫画那样“重女轻男”，在帅哥身上也花了不少笔墨，另外其中Q版娃娃的可爱程度一点都不比日本逊色，玩家这下总算能换换口味了。

易于上手是养成游戏的特色也是大宇的一贯作风，《明星志愿2》在玩法操控方面与前作区别不大，也有玩家质疑这样会不会过于单调，不过我认为

玩法事实上是次要的，只要能为大家接受就好，关键还是游戏的内容，总之，《明星志愿2》给人的感觉算是“别有一番滋味在心头”吧。

晶合实验室 奥杰：记得在学校上学的时候，每次到机房玩游戏总是喜欢抽出时间玩一遍《明星志愿》。原因很简单：第一、这个游戏打穿一遍所花的时间不长，是真正的休闲娱乐（不象有的游戏必须干上几个通宵才能搞定）；第二、我比较喜爱玩养成类游戏，总会有一种成就感。工作之后，我自己买了电脑，总想着将《明星志愿》装在硬盘里，可始终没有弄到。其他的养成类游戏也推出了不少，但是玩起来觉得都比不上《明星志愿》。前不久在朋友那里看到了《明星志愿2》，欣喜之余赶忙拿回家里，玩过之后，找《明星志愿》的念头已经无影无踪了。大宇公司花几年工夫制作出来的东西果然不同凡响，《明星志愿2》较之《明星志愿》无论是在游戏的自由度、互动性方面，还是人物的丰富性方面都增加了很多内容。我想这也是所有喜爱养成类游戏的玩家所最关注的。我认为对于养成类游戏来说吸引玩家的地方应该着重体现它的情节，突发事件以及多种多样的结局上，画面音效倒在其次（我并没有说不重要，《明星志愿2》中的Q版人物动画还是蛮可爱的）。情节越复杂，突发事件和结局越多，耐玩度就越高，便能够吸引玩家不知疲倦地一遍又一遍地玩下去。这同样是游戏制作者所最希望看到的。《明星志愿2》在这方面做得非常出色。在游戏中玩家不再扮演那个为了追求自己高中时期的梦中情人而创办演艺公司的经纪人，而是扮演一个幻想着成为明星的女学生。为了能够实现自己的理想，除了付出辛勤的汗水之外，还必须处理好各种复杂的人际关系（比较好的模拟了现实中演艺圈中的情形），交际、约会、送礼，每样事情都要考虑周到，而不是象《明星志愿》中的经纪人那样整天泡在股票交易所，或是买买东西，走走后门就可以了。另外，《明星志愿2》中还涉及了情感问题（少儿不宜），玩家在演艺圈中拼搏的同时，还可以去追求自己心目中的白马王子（可不是一件容易的事情，对自己成为明星会有很大的帮助），从而全方位的表现了明星之路的艰辛。最有趣的是，当玩家劳累了一天，拖着疲惫的身体回到家里的时候，还会有一只宠物相伴，平添了不少乐趣（听说《明星志愿》发行了两个版本，在《明星湘婷版》中，玩家还可以在自己的家中欣赏歌星侯湘婷演唱的歌曲，可惜我手头上的不是）。

北京 王海龙：提起国内的养成策略游戏，玩家都会想起老资格的《明星志愿》。当年它曾以新颖的题材、丰富的内容和精密的设计等特色而轰动一时，获得众玩家的一致好评。经过几年的期待，《明星志愿2》终于可以和大家见面了。

大宇NPG研发小组这次可很是动了一翻脑筋。《明星志愿2》里的小朋友已不用再扮演经纪人了，而是以女主角的身











份进入游戏。游戏一开始，玩家就可以选择女主角的姓名、生日、血型等，游戏中有上百个不同的角色与你互动，你会遇上竞争对手、朋友、未来的伴侣等，游戏的自由度和互动性都有了较大的增强。交际、约会、送礼物等，对友情、爱情、以及演艺圈的社交等人际关系的处理，都会对你是否能一圆明星梦产生直接的影响，具有很强的可玩性。这些还不够，为了缓解“准明星”的工作压力，开发者还为她设计了一个宠物—NP鸡，它可娇气着哪，你得记得给它喂食、打扫卫生，还要陪它聊天、玩游戏，否则它就会生病，那你就麻烦了。游戏在设计上除了符合时下众追星一族的心态外，还带有一定的模拟现实演艺圈的功能，没准一颗璀璨的明日之星真的会从这里升起。

《明星志愿2》在设计风格上，沿袭了一代的许多优点，在画风上也采用高解析度的柔美风格，另外还加上了Q版的人物动画。在包装上，商家也下了很大的投入。这款游戏的形象代表一广告明星侯湘婷（安琪），因其外形酷似游戏中的女主角，为此《明星志愿2》特意推出了两种版本，在《明星湘婷版》中，侯湘婷将会出现，玩家将可以听到她的歌声。光碟中还加入了3片土司的单曲《早餐要吃》，在观看NPG小组为3片土司绘制的Q版人物动画的同时，还可以听到3片土司的音乐，确实不错的呦。除此外还有《明星志愿2》桌布、小游戏试完版、DEMO动画档案、3片土司屏保等，内容还是非常丰富的呦。

编者的话：5年前，《明星志愿》由于题材新颖，内容丰富，颇受养成类游戏玩家的好评，如今《明星志愿2》以崭新的面貌再次出现在众多玩家面前，相信其会凭借着更加丰富的故事情节为大家所喜爱。在充满暴力血腥味道的游戏铺天盖地的今天，《明星志愿2》确实是一款非常难得的游戏，当明星还只能是梦的那些星光下的little girls们和那些还没想出好办法来哄自己的girl friend的先生们，为何不来试试呢？





总评 91

制作	SOFTSTAR	类型	养成
发行	晶合顺达	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



无论从什么角度来看，《七国演义Ⅱ》都是一个非常独特的游戏。虽然它也是即时战略游戏，但很显然是与众不同的。其实早在一代推出的时候，它就以独具特色的操作系统和游戏形式吸引了一大批玩家。如今二代在前作的基础上更进一步了，而游戏的整体难度也提高了，所以希望这篇攻略能给大家通关带来一定的帮助。

单机篇

尽管我们不得不承认这类游戏的精髓在于联网对战，但该游戏的剧情模式同样非常吸引人。《七国演义Ⅱ》的剧情模式采用了随机形式，也就说每次新的战役开始都有可能是一个全新的故事。在经过反复的通关后，终于整理出其中的某些规律。但请注意这篇攻略并不

七国演义Ⅱ

群魔乱舞

上海 不会走



代表绝对性，所以如果在游戏中你发现某些东西和这篇攻略有出入，那是很正常的事。这个游戏的特点就是时时让你感到新奇，下面为大家列出几个可能出现的剧情。

剧情1

魔族军队在没有宣战的情况下发动了进攻，尽管事先通过情报网也曾得到了有关的消息，但面对魔族的突然袭击，前线的战士仍是不堪一击，战局对我方非常不利。我们很快就失去了大片领地，现在已经到了无路可退的地步了。所以我们一定要狠狠地打击这些凶残的怪物，夺回本来属于我们的东西。



这一关可以说非常简单，因为无论从双方实力还是地理位置来看，我方都占上风，我们的目标就是扫清地图上的所有魔族。在此关开始的时候，玩家最多可拥有六座城市，其中一座还会有一些工业设施。而魔族军队则只有一座城市（甚至没有）。但即便如此，玩家想要一上来就吃掉魔族也是不可能的。而且通常在游戏开始不久后，魔族会得到一定数量的援军，这又迫使玩家不能打持久战，那么到底应该如何呢？

游戏一开始，让你的所有堡垒都满员。当魔族援军出现的时候，如果你还没有足够的兵力，那么就不要轻举妄动。若兵力充足的话，就半路截杀魔族的援军。要是你放过了魔族的援军，那么当你部队的数量较多时，就把他们调到魔族城堡附近待命。因为魔族在得到了援军后，不是倾巢而出攻击你的主要城市，就是派出小股部队来骚扰你。一旦它出动大部队，那么你就和它决一死战吧。如果是小部队的话，那就最好了，你可以慢慢消磨掉它的实力，最后再端掉它的老窝。

剧情2

为了抵抗魔族的进攻，我们组建了强大的部队，但随着军队的增加，我们必须有一批合适的人才来率领他们，否则没有将军的部队将是一盘无用的散沙。因此我们必须在最短的时间内训练出足够多的、真正有才能的将军。这样在魔族发动进攻以前，我们就可以把他们击败了。

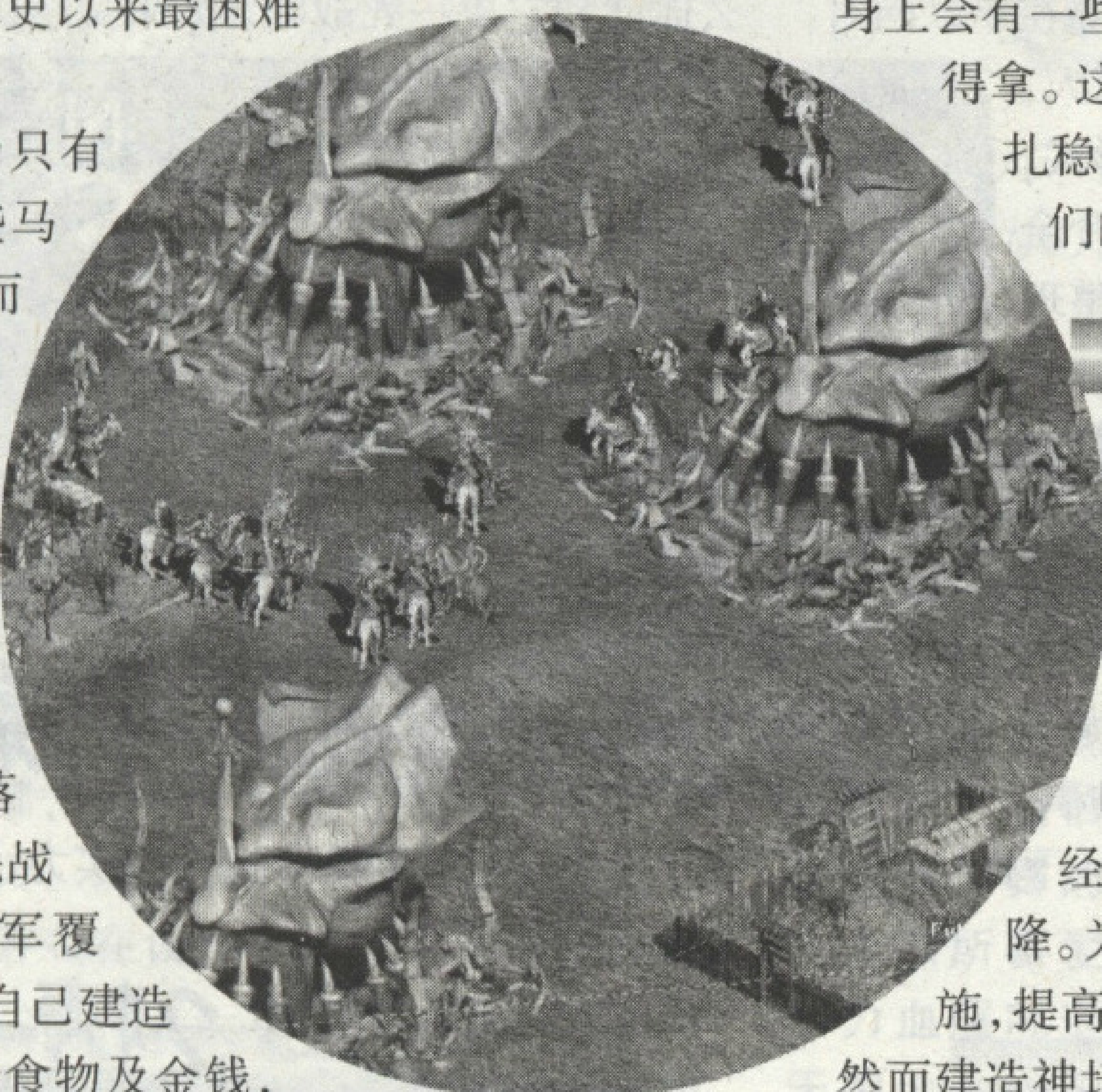
在这关中我们的目标就是在16年内训练十位领导才能在90以上的将军，总体来说这关非常简单。过关的方法有两种，其一就是“等”。如果玩家有足够耐性的话，可以建造10座堡垒，选出10位领导力较高的士兵升为将军，分别作为各个堡垒的领袖。征满士兵，最后等上16年，就过关了。

当然如果你没有足够耐心的话，这里也有一条捷径。游戏开始后，在地图上会出现一个敌对国家。大家都知道战争可以迅速提高战士的领导能力，所以玩家可以对敌国采取扰敌战术，不断派遣一些士兵去攻击敌国的一些次要建筑物。注意如果敌人出击的话，不要过分恋战，否则一不小心让辛苦训练

出来的士兵送了命可不值得。当然玩家也可以对一些中立城市采取类似行动。总之如此反反复复，士兵的领导能力就会提高得很快。

剧3情

在你的王国旁边有一片土地，以前它曾经是由你来统治的，但后来被魔族夺取了。出于某种原因，你一直没有去收复它。如今你决定利用手头上仅有的精锐部队把那里的人民从被魔族统治的苦难中拯救出来。当你指挥着大军来到那片土地的时候，你发现自己可能要面对有史以来最困难的局面。



本关一开始只有一些士兵和一些马车，没有城池。而地图上到处都是魔族的城堡及一些独立城镇。而且所有地方几乎都笼罩在战争的迷雾中，如果不能找到落脚点的话，消耗战的结果就是全军覆没。虽然你可以自己建造一座城市以补给食物及金钱，但这种方式并不实用，不仅速度慢，而且容易遭到敌人的攻击。合理的方法是在起始地点附近，找到一些零星的敌方城市及在他们统治下的奴隶城市，你要立即把它占领下来。这样不仅可以找到根据地，而且还可以削弱敌人的力量。而后其余的魔族军队就会倾全军向你攻击，这时是整个战斗中的关键，一定要咬紧牙关，守住城市，击退敌人。经过这次战斗后，敌人的实力也消耗得差不多了，在一段时间内会比较太平。一定要利用这段时间加紧发展，不断占领一些独立城市。占的城市越多，对魔族的胜算也就越高。不要等到自己实力很强的时候再去攻打敌人，因为你的实力强了，魔族也会变强。应当采用骚扰战术，不断打击敌人，消耗他们的实力，然后各个击破。因为敌人的城堡都分得比较开，所以你不必担心他们互相支援，即使支援也是相当脆弱的。所以这关的战术主要就是初期的“守”和后期的“扰”。

剧4情

可恶的魔族在经历了上次战争的惨败后并没有吸取教训，而是在暗中重新积聚力量以待反扑。我国的间谍得到可靠情报，表明魔族已经拥有了幻之武器的卷轴，值得庆幸的是到现在为止魔族好象还不知道如何使用这个卷轴，所以我们一定要尽快从他们手上得到这份卷轴。

在这关中，玩家一定要小心，整个地图上到处都是魔族的堡垒，而且他们都十分好战，一不小心就会招致他们的毁灭性打击。唯一的方法就是步步为营，站稳脚跟，以防守为主。一步步地扩大领地，蚕食魔族的实力。在与魔族的战斗中你会发现在战死的魔族身上会有一些卷轴，这就是我们需要的卷轴了，一定得拿。这一关主要考验的是大家的耐心，只要稳扎稳打，随着时间的推移，胜利肯定是属于我们的。

剧5情

虽然我们挡住了敌人的进攻，并且把他们赶回了老家，但我们的实力也消耗殆尽。你知道对于一个国家来说什么是最大的财富吗？是矿藏、魔法、军队、还是金钱？全都不是，最大的财富是人口。没有了人民，就什么都没了。可是在经历了上次战争后，我国的人口数直线下降。为了阻止这一趋势，我们必须采取有效措施，提高人口数量，而最好的方法就是建造神坛。然而建造神坛所需要的一份卷轴却在叛军手中，我们必须从他们手里夺回卷轴，并在10年内将人口发展到300。

实际上在进行这一关时不一定要建神坛，在整个地图上，一般情况下你会拥有三至四座城市，而你的敌人一般只有两个，且都是人类，所以不必担心他们会发动闪电战。同时由于版图上尚有大量独立城市可供占领，所以当你在占领它们之后，距离300人口这个目标也就不远了。因此在游戏初期玩家大可不必穷兵黩武，拼命发展军事力量。

首先在确保自己安全的前提下，尽量在各个独立城市附近兴建堡垒，然后慢慢降低他们的抵抗度。最好不要使用武力手段，因为这会降低人口。多借助国王的影响力吧，效果不错。如果人口还不够的话，再考虑对叛军实施攻击，一般都选对方的薄弱环节下手，同时注意地图上还有一个相对温和友善的种族——埃



及，可以和他建立良好稳定的外交关系，使你能放心地对叛军实施进攻。

剧6情

正当我们和魔族大打出手、无暇应付其它事情的时候，相邻的东方帝国竟趁火打劫。他们煽动我国边境的一块领地造反，并听命于他们。但由于和魔族的战斗还没结束，同时出于外交上的礼节，我国首先照会东方帝国，希望他们能够将领土归还给我国。可是东方帝国居然大言不惭，说那本来就是他们的土地，是可忍孰不可忍，我们决定发兵收回领土。

对于东方帝国我们没有必要仁慈。在拥有了第一座城市后（无论是自己建造的，还是抢夺来的）立即开动战争机器，在最短时间内将所有和战争有关的建筑造好。与此同时，我们的间谍部队也要开展行动了。不论间谍是搞破坏还是偷技术，只要达到扰乱敌人的目的就行了。采取一贯的扰敌战术，消磨敌人的实力，正是本关的关键所在，决定着最后决战时的力量对比。

对战篇

前面已经说过了，对战是即时战略游戏的精髓，所以对于这一部分我们也要着重介绍一下有关的情况和技巧。

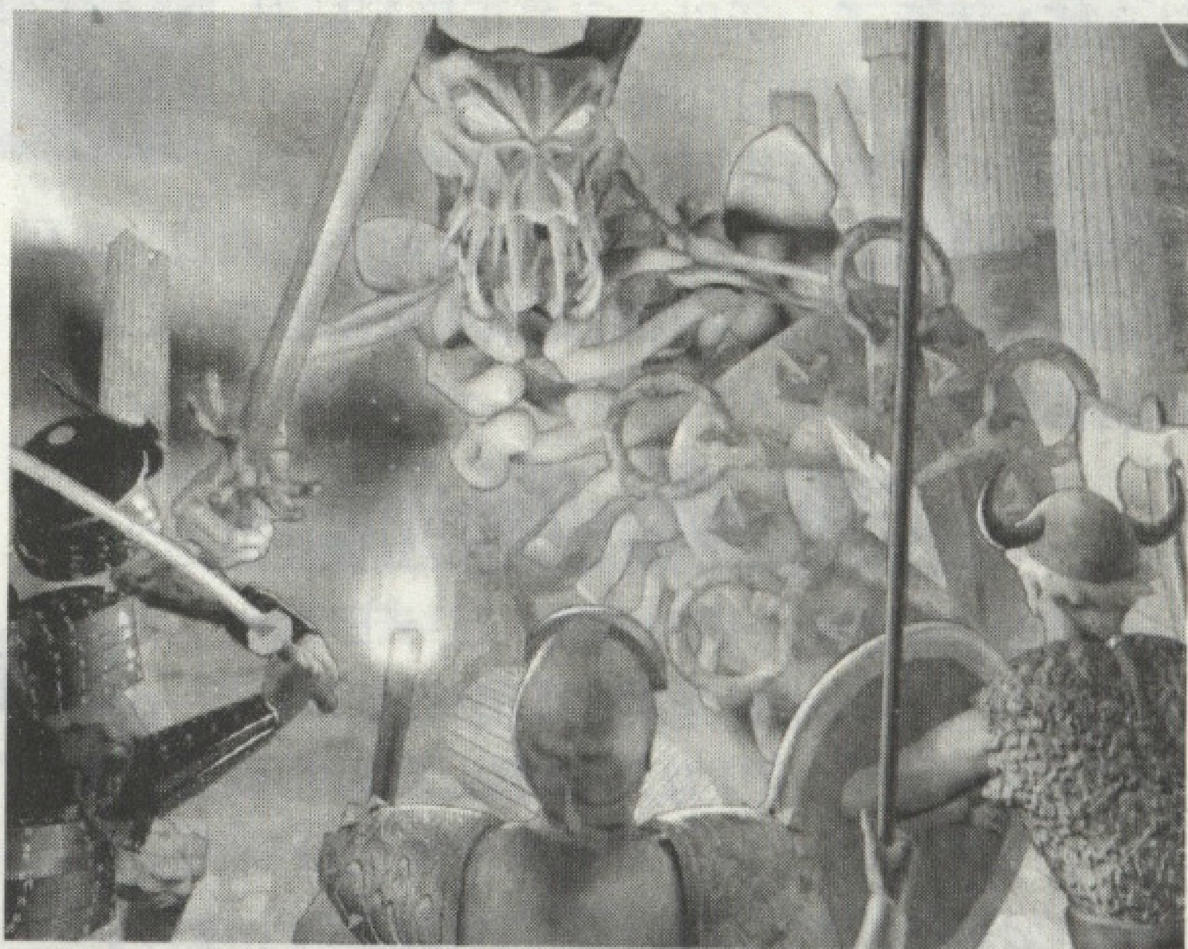
人类VS.魔族

人类与魔族的玩法大相径庭，因此如果你要与魔族对战，那么了解它们的力量所在、可能采用的战术、习性以及弱点都是很重要的。但不管是初学者还是有经验的玩家，选择魔族都是不值得推荐的，为什么呢？

魔族的大多数单位都很珍贵，因此来源不像人类那么容易，也不像人类那么快。有两个原因使得选择人类更加有优势。第一，人类能够在城堡和特殊建筑单位里召募战斗力量，无论何时，人类都能快速成立一支大军；而魔族不得不一步步地繁衍魔兵，除非它有大量巢穴，但这并不经济。而人类相对魔族的是他们的酒馆，了解到这种建筑的巨大力量十分重要。酒馆使人类玩家可以随时将金钱转化成军力。不仅如此，还可以从中雇到非常优秀的将军！这恰恰是魔族的软肋，因为它们的魔将总是比人类来得弱。每当有了一支新的军队，就需要一个新的魔将，而魔将的领导力只能从战斗中一点点的改进。这就决定了一个新被提升的将领的能力总是比较弱的，更糟糕的是，它属下的军队的战斗力和指挥官的领导能力是直接相关的。千万不要以为领导力只是一个摆设而已，一支同样的军队，在领导能力分别为100和50的两个指挥官的率领下，战斗力简直是一个天上一个地下！所以，魔族在游戏的初期根本无法快速扩张，因为它缺乏足够多的魔将。

酒馆的造价、维护费都很便宜，因此绝对应该多造几个。不仅仅局限在你基地附近，在前线造几个也是不错的主意。这样你就随时都有足够的供给了。

人类还可以采取一种很损的战术，永远不让魔族有机会赚到生命点数——如果一个人已经濒临死亡而且来不及撤退的话，就处决他！这会稍微影响你的声望值，但只要不是数以百计的这样做就不会造成太坏



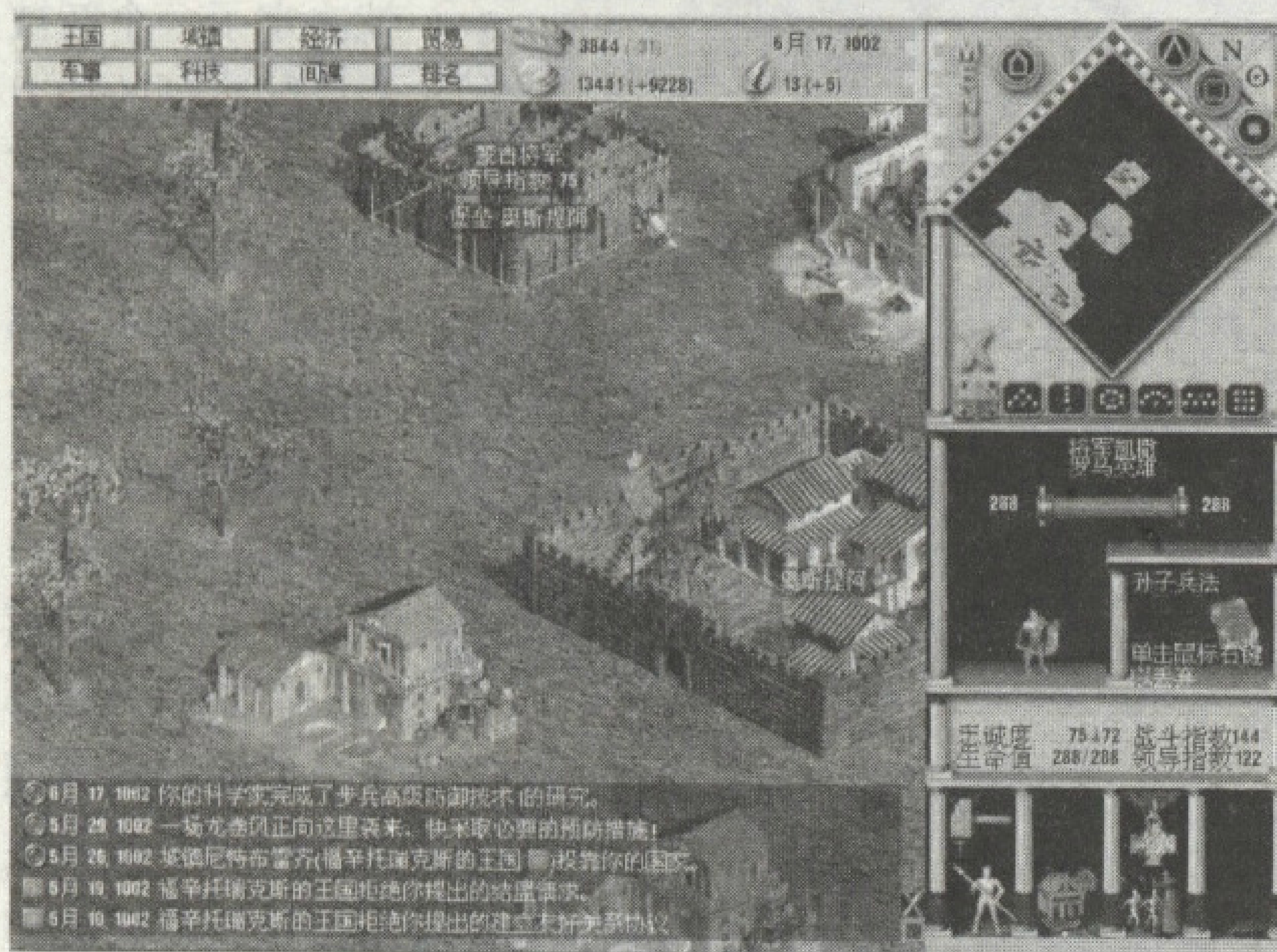
的后果。可这对魔族来说，无疑就是釜底抽薪！生命点数是魔族赖以生存的基础。

在魔族的闪电战术下生存

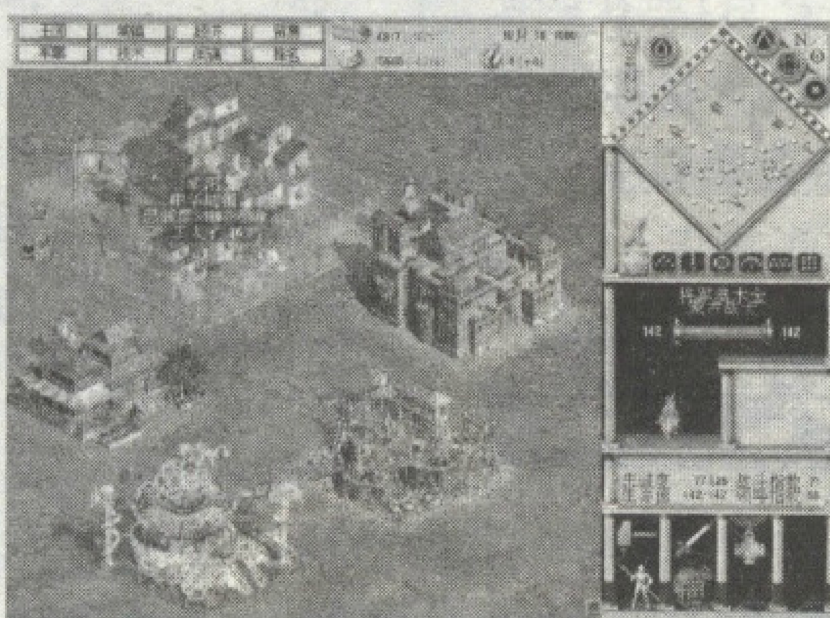
只要你的国库不是空空如也，魔族的突袭就不可能挤垮你。让我们来看看如何在突袭下生存，值得注意的是，以下战术对付人类同样有效：

首先，在开始的堡垒中尽量多召募军队；尽快建

造城镇的城墙到第二级；设置自动收税；召募六个农民，让两个建造科研塔并研究“高级步兵战斗”，然后是“高级防御”（远程攻击对防御闪电战的作用不大），



让其他四个农民造四座酒馆（以后要造更多），接着造一座营寨；从酒馆里召募价钱便宜的战士，越多越好，交给一位指挥官率领；如果你的神坛是印度（加快研究速度）或者维京（加攻击奖励），要尽快把神坛造出来，但不要让任何人到神坛中工作。研究的速度是最重要的，你需要的只是神坛的存在可以带来的好处；接着建造矿、工厂和市场，这时通常已经没有足够的人手了，所以一定要正确判断对手是不是真的要用闪电战对付你。



如果你正确的按照这个流程操作，对方的突袭就不可能成功。而一旦他的突袭失败，就马上计划你的反击。如果你的军事力量足够强大，就立即出击吧！

突袭魔族

只有魔族才能采用闪电战？试一下突袭它们怎么样？游戏中设定的初始金钱越多，突袭就越容易成功，因为人类可以无限制地把金钱转化为军事力量。而且速度要比魔族快得多。例外是巨蜥族，因为它们只需要两个魔法塔就可以抵御任何突袭，对它们采用突袭战术无异于自杀。前面我们学到了该如何抵挡闪电战术，下面就让我们来看看怎样以其人之道，还治其人之身吧。

照前面的相同流程做，当国王和第一座营寨都满了后，就可以发动攻击了。只留一个士兵在家里，并将之提升为将军以控制城镇及税收。不要为城镇造城墙，很昂贵，用这些钱可以雇到很多佣兵。神坛也不怎么需要，重要的是高级步兵战斗和防御的研究工作。这样的话你最好有三座科研塔让研究的速度更快。研究完成后将你的两支部队倾巢而出攻击魔族玩家——也许他正在忙于征服独立城镇呢，给他一个“惊喜”吧！同时也不要忘了你的主要目的——扩张你的帝国！让雇来的将军去率领军队，让国王去征服同国籍的独立城镇，同时雇用更多的将军到四处征服独立城镇。

攻击独立魔族巢穴

为什么要攻击独立魔族巢穴呢？首先攻击魔族会使你的声望大幅度提高。但更重要的是，英雄们自愿加入你的前提是你作出了一些壮举，其中之一就是摧毁了魔族的巢穴或杀了很多肮脏的魔族战士。捣毁一个魔族巢穴至少会让一个英雄加入你的阵营，同时你的部队也会在和魔族的战斗中大幅度提高战斗力和领导力（对将军而言）。因此如果你的军事实力足以捣毁一个独立巢穴，就不要犹豫，除魔是大侠的本分嘛！何况杀掉魔尊或魔将的话，报酬可是不菲的哦！攻打的时候，可先从魔虫族这样实力较弱的种族下手，然后再进攻那些比较难打的。这样看来，长得丑丑的魔族也是蛮有吸引力的嘛！呵呵。

看完以上内容，相信大家一定有所收获吧。其实这篇攻略中所提及的东西只是整个游戏的一部分，更多的东西还需要玩家自己在游戏中慢慢琢磨。只有不断地深入这个游戏，才能体会到它真正的乐趣。

总评 90

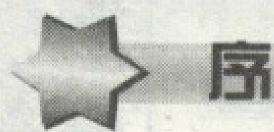
制作	UBI SOFT	类型	即时战略
发行	UBI SOFT	语言	英文/中文
载体	CD × 1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

战地手记

玩具兵大战——太空玩具

晶合实验室：Titanium



序

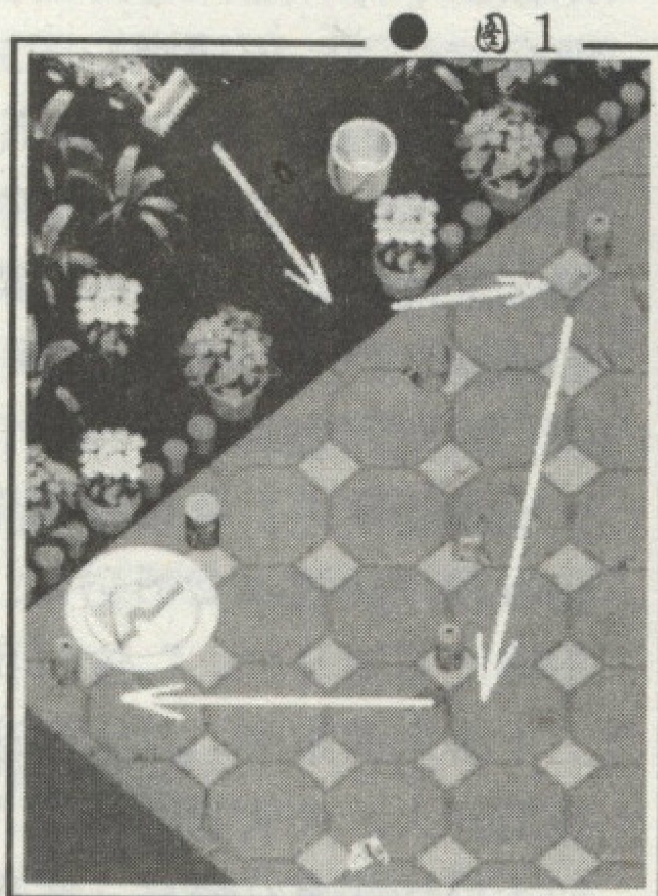
本报讯 今天上午九时许，一身份不明的碟状物体从我国东北部上空掠过，数分钟后坠落于我国与Tan国交界地区的我方境内。国防部与太空总署已派出联合调查小组前往坠落地点进行调查。（摘自11月29日《绿塑料新闻》）

本报讯 由于与联合调查小组失去联络，对坠落的不明飞行物的调查陷于中断。另据报道，Tan军正大量集结于坠落地点附近，我外交部已向Tan国提出严正抗议。（摘自11月30日《绿塑料新闻》）

12月1日，我作为被选中的唯一一名战地记者，加入了老战友Sarge带领的第二调查小组，当日便随队开往距坠落地点最近的A军事基地。这时我和Sarge都没有意识到，一场真正的考验正等待着我们……

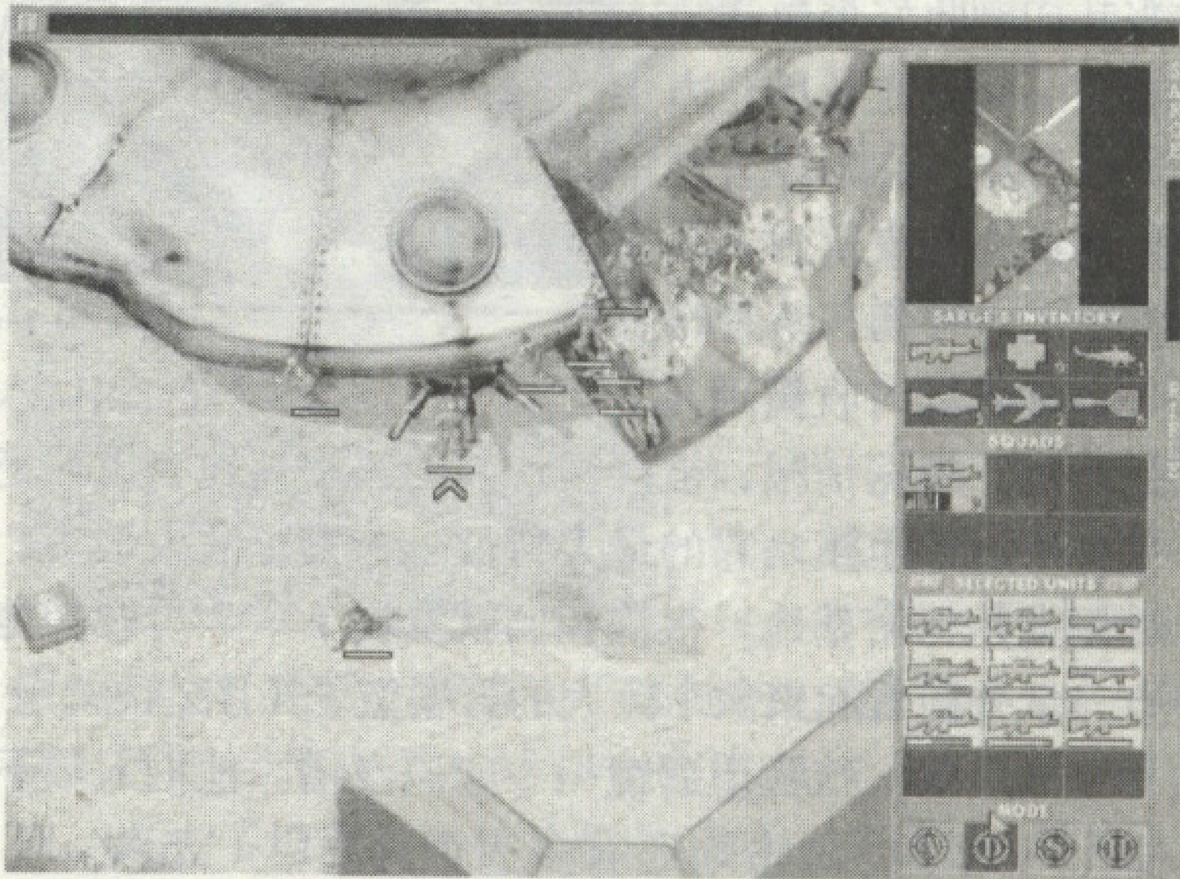
一、硝烟再起

12月2日，晴（行动代号：Saving Sarge's soldiers）



●图1

上午八点，我们乘基地派出的直升机前往坠落点。起飞后不久，无线电里突然传来前方侦察机的呼叫："小鹰呼叫鹰巢，麦田发现蝗虫，重复，麦田发现蝗虫。请求……MAYDAY，MAYDAY，我被击中，我被击中，紧急弹射！"Sarge把耳机一摔："见鬼！是Tan军！""怎么办？终止计划吗？""不。非战斗员随直升机返回，战斗员做好空降准备！"当然，这个"非战斗员"可不包括我在内，没多久，直升机卸下



了最后一批必需物资，向西返回A基地，而我们则徒步向北前进。

在丛林中穿行了六小时后，我们发现了一个Tan军营地。"绕过去？""等一下，还有几个被俘的友军。""看他们穿的象是空军的制服。""可能是侦察机的飞行员，可以向他们打听前方的情报。同志们，准备战斗。"

我们还没靠近栅栏就被岗哨发现了，刚捡到的一箱手榴弹立即派上了用场，栅栏缺口附近的警卫很快被收拾干净。这时看守俘虏的敌人也被惊动了，他们开始向俘虏射击，"快！干掉那两个看守！"好不容易救出了一名战俘，他二话没说就捡起一把自动步枪加入了我们的行列："机长和副驾驶还在南边，快！"多一个人多一分力量，在他的帮助下我们又救出了另两名战俘，顺手把这个营地里残余的Tan军也收拾干净。当然了，还包括后来听到动静赶回来的那

两位。“看来事情远没我们想象中的那么简单。”Sarge若有所思地说。（本关战俘被不被杀没关系，灭光敌人即可。另：在地图中，带黑点白矩形为敌车辆或汽艇；虚箭头为敌行进路线；实箭头为Sarge行进路线，下同。）

12月3日，晴间多云（*行动代号*：Battle of the bugs）

今早新一轮的高空侦察证实了被俘飞行员所提供的情报：坠落点附近有一个Tan军的秘密基地。它的军事意义毋容置疑，用Sarge的话来说，我们应该“不惜一切代价，拔掉这颗钉子。”

虽然云层影响了能见度，运输机还是在行动开始前为我们送来了一队援军，这使我们的实力大增（如果上一任务中西南面的战俘能活到任务结束，这里的三名空降兵中将可能有一名火箭兵）。当我们刚收好伞包和装备，一队敌人就从北边冲了过来，好不容易打发掉这几个家伙，大家都受了点轻伤，幸亏昨天清理战场时收集到几个急救包，不久大伙又能投入战斗了。根据情报，被严密伪装的秘密基地有重兵把守，不过这也正是它的最大特征——哪里敌人最多，哪里就是秘密基地。很快我们就发现了一个可疑的地点，从外面看起来象个巨大的野餐篮子（图2A处）。“是这里吗？给我望远镜……应该没错。他们人数不少……对了，迫击炮还有多少炮弹？”“五发。”“应该够了。”话音刚落，第一发炮弹就已在空中画出一道优美的曲线，准确地落在一名敌人身边。不用说，大队Tan军当即从基地里蜂拥而出，但第二发、第三发炮弹接踵而至，敌人尤如麦杆一般倒下，少数几个即使侥幸躲过炮弹，也没能逃脱枪子儿的追捕，几分钟后这一带已被我们完全控制（如果一开始向北走，再折向东南，可捡到不少好装备，但可能伤亡较大）。

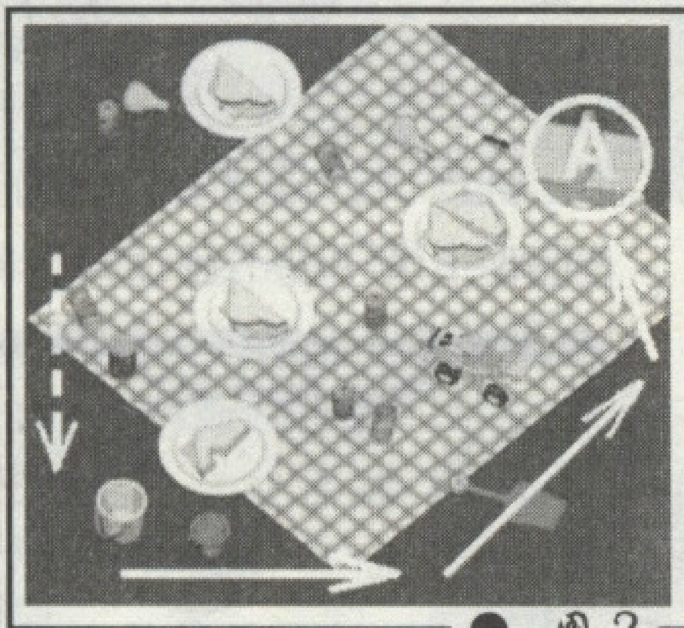


图2



二、第三类接触

12月4日，多云（*行动代号*：Sand in your face）

按原计划，我们应该进入UFO内进行调查，但如何进入这鬼东西呢？谁的心里都没底。“只好先接近它再慢慢打算了。”Sarge把弹夹一拍，“同志们，走！”

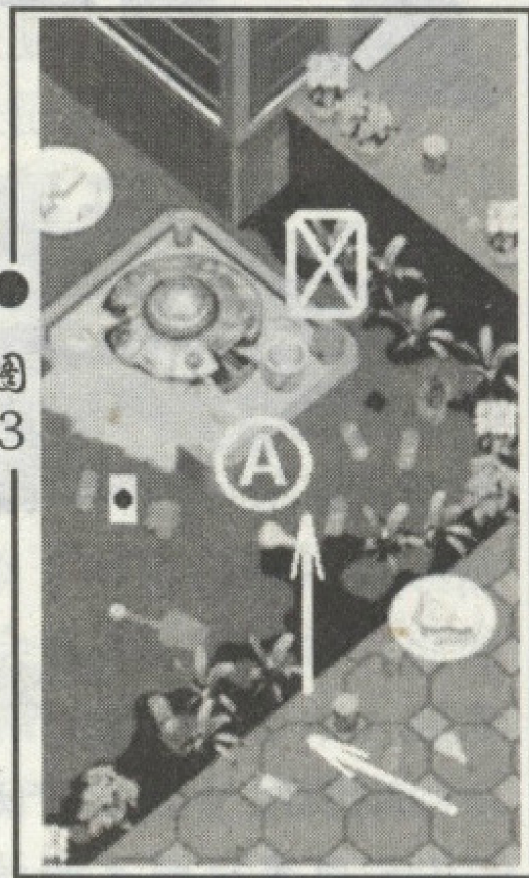


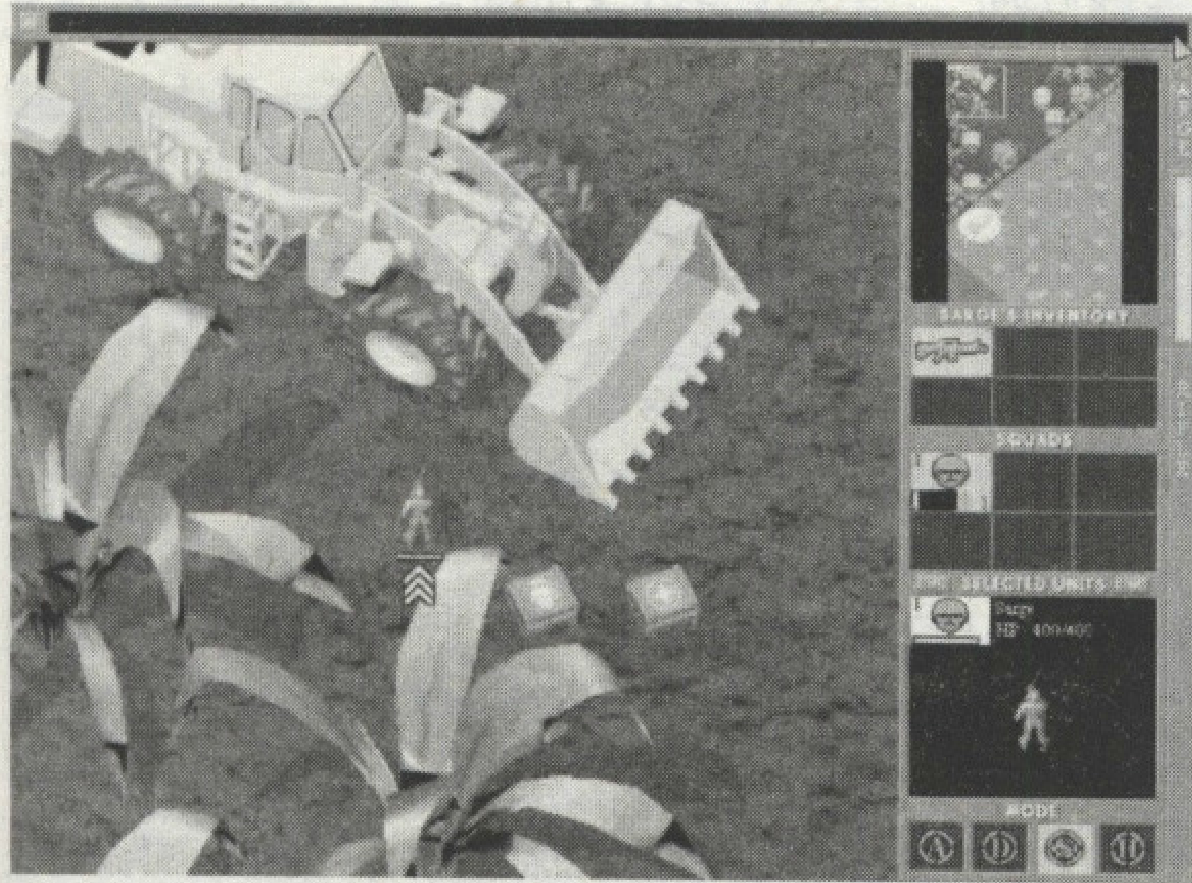
图3

敌人的反应倒挺快，我们刚进入这个地区，敌机就开始对我们俯冲轰炸，“快！跟上！”这时如果还站在原地就会有全军覆没的危险，Sarge连忙指挥大家向坠落点前进，但驻守这里的敌人也不是省油的灯，子弹、火箭弹、手榴弹、甚至还有迫击炮弹都一并招呼过来，幸好带了不少急救包，又弄到几个防护力场发生器，要不然今天非“马革裹尸”不可。好不容易才把这些敌人都送去见了阎王，又将一辆坦克踹入阿鼻地狱，“终于清净了！”“不见得吧！现在……小心！”好险！我差点忘了天上的敌机，它还在往我们头上扔铁疙瘩。“快去找入口！”这时我们才发现UFO上有一架放下的舷梯，可是还没等我们靠近，舷梯处就已喷出熊熊大火，高温把我们阻挡在十米开外。“把外壁炸开吗？”我问，Sarge查看了一下：“这东西不象随便能炸开的样子，而且不知对方是敌是友，这样干恐怕不太好。”“那再找别的入口，我到那边找找。”“好。”很快我便在木围墙（图3A处）上发现了可疑之处：“Sarge，你来看，有裂痕。”“炸开试试。”功夫不负有心人，用了十多枚定时炸弹，好歹是把墙炸开了，“一不做二不休，走，进去瞧瞧。”（弹药不足可以到西北角找一下，但要小心图3打叉处的雷区。）

12月5日，阴（*行动代号*：A better tomorrow）

“咦？这里是……好象是地底下迷宫。没想到有这么个地方。”“地形复杂，咱们得时刻小心。”话音刚落，队伍中就有人踩上了地雷，幸好大伙反应快，只受了点轻伤（图4打叉处均为雷区）。排雷后大家继续前进，忽然看到前面有几个从没见过的怪物正在和一队蓝衣女子交火，“大伙慢慢靠近，不到万不得已不要开枪。”这时我们离最近的黄色怪物仍有三十多米的距离，没想到这些家伙枪口一转，突然向我们开火，大伙躲闪不及，只好边还击边后退，等我们干掉这些丑八怪后，蓝衣女子早没影了，火箭筒手

Santini眼倒挺尖："嗨！在那边。"（图4A处）"咱们过去，大伙留点神。"不过我们是过于谨慎了，其实这几个女子都挺友善，只不过双方语言不通，调了半天翻译设备，总算能勉强交谈——原来这些异形都



是些横行无忌的星际海盗。不久前这些家伙在Mars星被打了个落花流水，它们乘坐的飞碟也被击伤坠落到地球上来。Mars星人为了调查海盗新动向，派出了调查组跟到地球，这几位女士就是调查组成员。她们的调查结果我不说你也猜得到——Tan跟异形臭味相投，异形想利用Tan解决Mars人，而Tan又想利用异形对付我们。这时Mars调查组的指挥官Tina tomorrow小姐提出，必须将地下迷宫内的三个离子发电机（图4B各处）短路，才能解除飞碟的防护力场，但这一队的Mars人几乎全军覆没，看来只好由我们来当一回护花使者了。我们首先进攻东边的发电机，路上只有雷区和零星的敌人，但没想到敌人竟会在发电机附近安排了一辆坦克！幸亏Santini老兄表现神勇，几发火箭弹把坦克打了个底朝天，剩下那几个异形根本不是我们的对手，两三下就被打发掉了。Tina小姐马上过去处理发电机，谁知发电机附近突然出现几个异形，弄得我们一身冷汗，幸亏大家都平安无事。有了这次经验，另两台发电机更不成问题了。我们在Tina的带领下顺利进入了飞碟内部，可是……这里竟然空无一人！（任务中必须保证Tina不死）

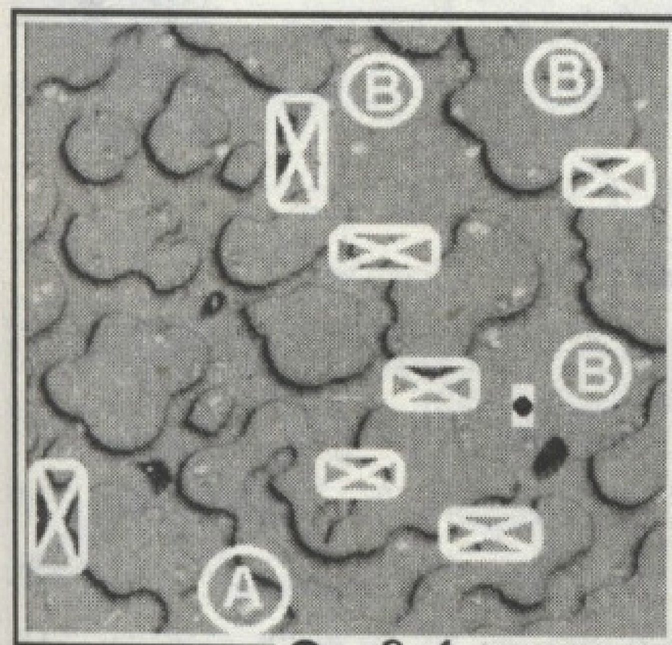


图4

三、大撤退

12月6日，阴（行动代号：Alien onslaught）

从飞碟出来后，Tina赶回Mars星汇报情况，Sarge则带领大家回到A基地准备下一步的行动。我本想好好休息一下，没想到今天一大早就被Sarge叫醒："刚才侦察机报告，在基地附近发现Tan军踪迹。另外有数量众多的不明生物也在基地附近活动。""可能是那伙星际海盗。""我也这么认为。""如果他们同时攻进来，咱们打过仗的不要紧，附近的居民和太空总署的先生们可就不好办了。""你的看法呢？""西南方有我们的一个军需库，先撤到那里，再乘车退往纵深。不过为了避免敌人窃取情报，这个命令只能口头传达下去。""好，我先去通知大家。"

五分钟后，战斗人员已集结完毕，除一门防空炮被占领外，这个地区绝大部分仍在我们手中，为了取得空中优势，Sarge命令坦克摧毁了被夺的防空炮。大疏散随即开始了，Sarge一边派人通知居民撤离，一边指挥部队防守基地指挥所，而我则担任了掩护撤离群众的工作，一切都紧张而有条不紊地进行。没想到刚通知第一户居民，敌人就开始攻来，多亏Sarge命令撤离人员把财物留在原处，不少敌人冲进民房只顾抢东西，也算减轻了我们的一点负担，可是敌人越来越多，我们兵力有限，开始渐渐招架不住。突然，我身边不远处的坦克"轰"的一声冒出黑烟，坦克手从驾驶仓爬出来加入了步兵的行列。失去了坦克的掩护，伤员开始迅速增多，而敌人还是源源不绝，甚至从西南角都冒出了几个Tan军，这时我的无线电传出Sarge的声音，他的嗓子已经沙哑了："Ti！Ti你听到了吗？""听到了！见鬼……行了，说吧！""你们那边情况怎样？"我看了一下周围："坦克完了，Cats、Fodder、Snipe还在，Brimstone受了重伤，Steal牺牲了。""非战斗员都撤走了没有？""还差四五个。""等他们一过去，咱们就撤。""好。"我们掩护着落在后面的几个非战斗员，且战且走，总算冲出了敌人的包围圈。Sarge凝视着基地指挥大楼的冲天火光，"救出了二十多个平民吗？""是的。我们的损失也很大，有七位同志光荣牺牲了。""希望一切都是值得的……"这天他再没说第二句话。

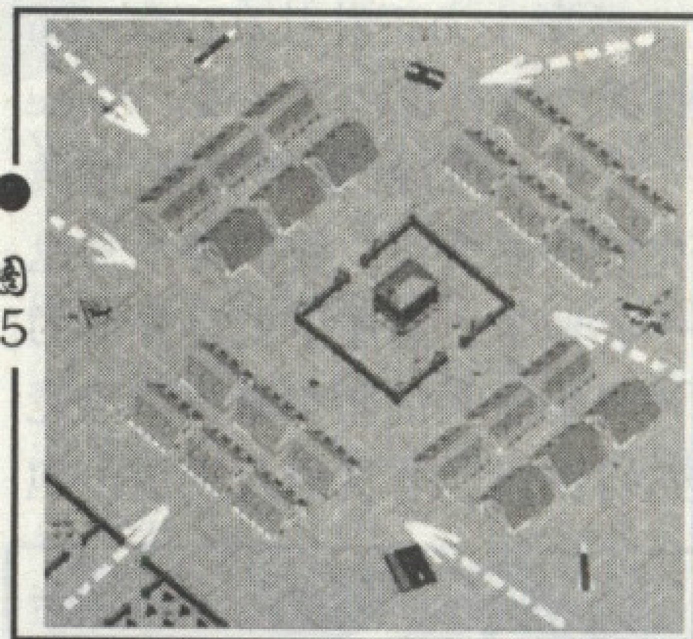
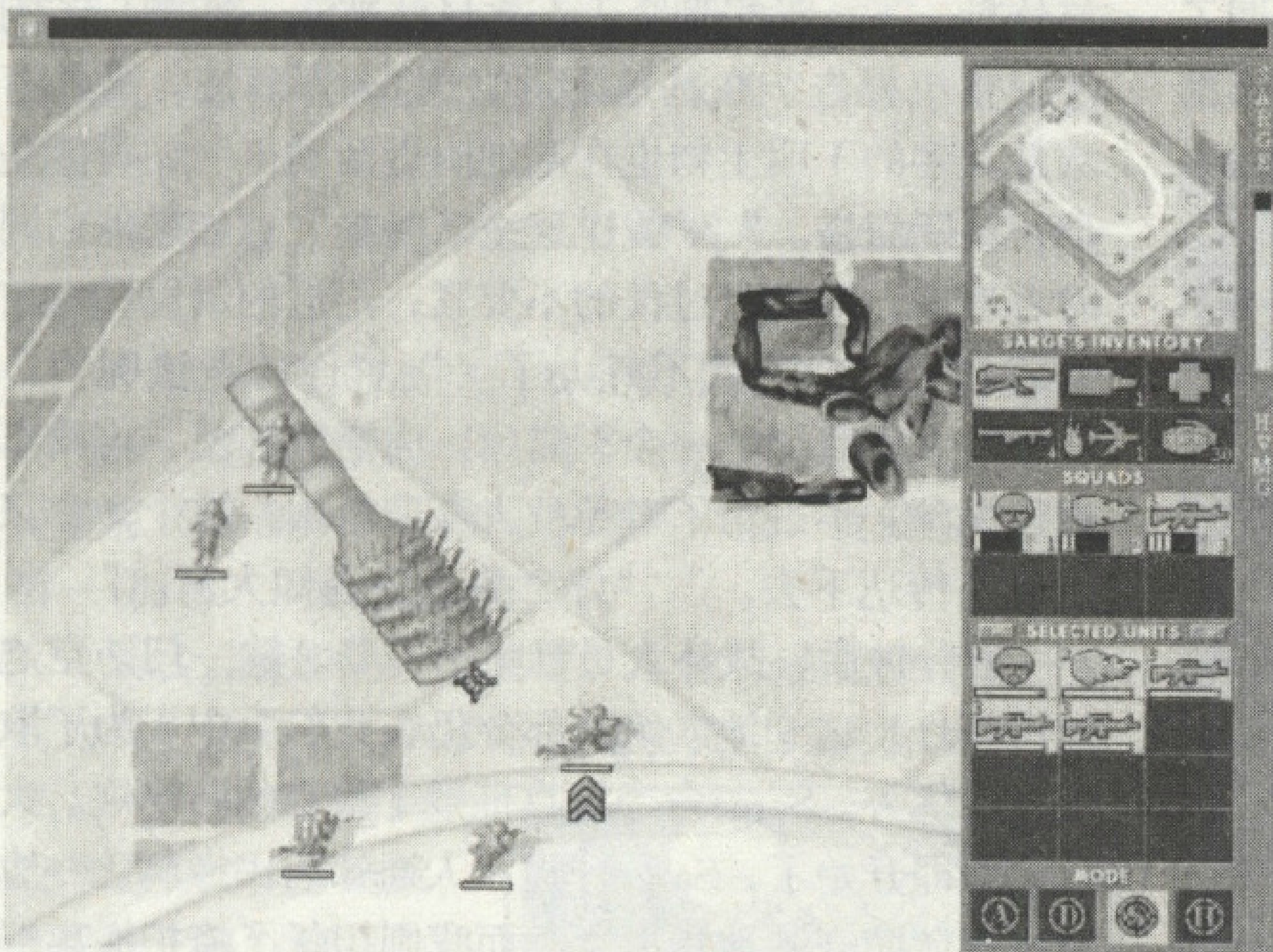


图5

12月7日，雨夹雪（行动代号：A few green men）

经过讨论，大家都认为如果现在撤退，必然与敌

人遭遇，倘若光是战斗员，杀出一条血路并不难；但要带上那么多老百姓，冲出去可能性很低，因此决定



放弃立即撤往纵深的计划，转而杀敌人个回马枪。这时侦察机送来一份情报：异形主力正驻扎在bathroom地区，据推测，异形的野战指挥官也在这一带。Sarge把笔往地图上一拍：“好！咱们就来个擒贼先擒王！”幸亏有侦察机事先提供的情报，我们神不知鬼不觉地摸到了敌占区的中心地带，悬崖下就是异形的指挥部（见图6A处），连异形士兵的脸都看得清清楚楚，要不是异形指挥官站得稍远，非赏他几发迫击炮弹不可，让他死也不明白敌人是从哪儿来的。不过说归说，昨天一战我们伤亡不少，今天带来的兵力就不太多了，跟敌人硬碰硬是不成的，只好步步为营，一次收拾两三个，退回来包扎伤员后再去收拾两三个，如此来回多次（那块洗澡海绵上有些不错的装备，可以乘船去拿，但要先在澡盆边上把火箭筒兵干掉），总算冲到下山的路口处。路上还弄到一瓶胶水，这可是个好东西，只要把它往敌人头上这么一倒，嘿，包他动弹不得。

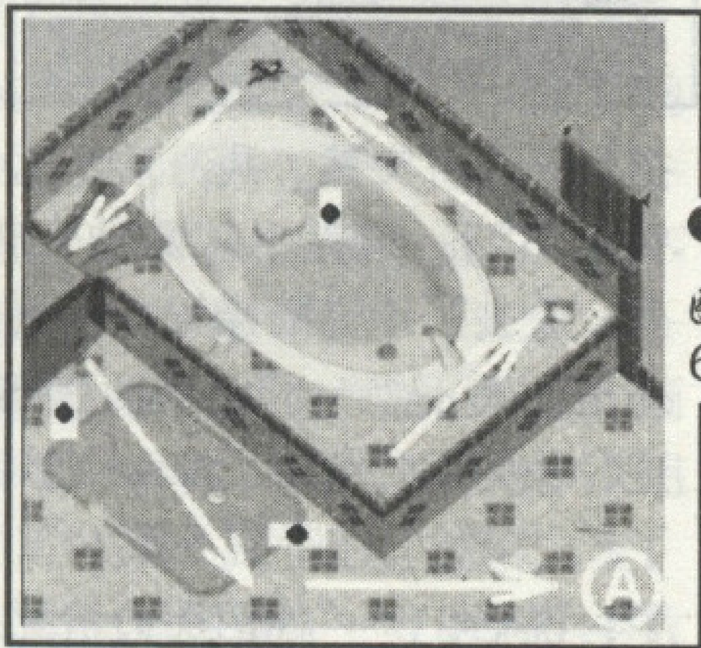
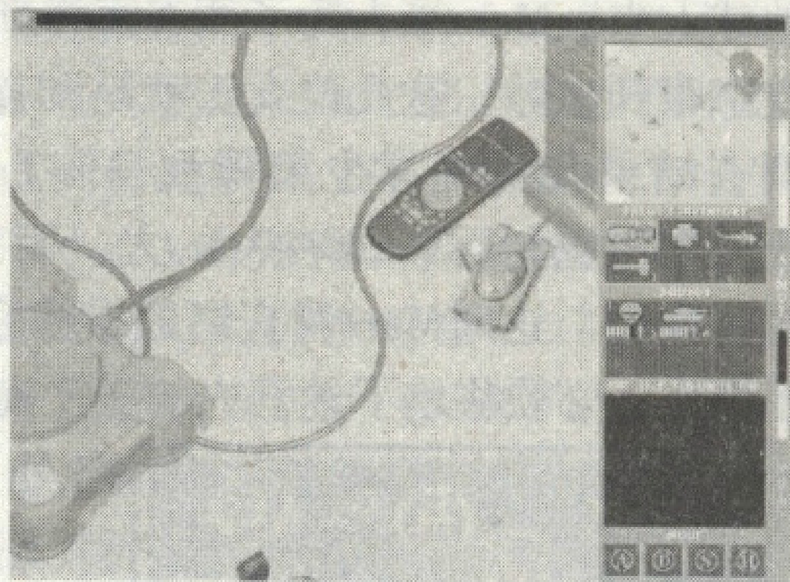


图6

我们正准备下山，突然听见山下有发动机的响声，定睛一看，原来有辆坦克守着上山的路口，还有辆半履带车在旁边转来转去，硬冲无疑是拿鸡蛋碰石头。Sarge倒是利落，架上刚缴获的迫击炮，头几发扔给坦克，剩下的拿来招呼了半履带车，结果这哥俩感激得肚皮朝天，一块儿见上帝去了。下得山来，收拾掉几个异形，其中有个黑色异形手里的家伙厉害得紧。想到异形的那几个卫兵都是这种角色，明着跟他们干未免有点不自量力。正当大伙发愁的时候，不知是谁喊了一句：“地雷！”大伙茅塞顿开，赶紧分头布雷，然后朝着卫兵的方向乱开几枪，马上后退，结果踩雷炸飞几个，火箭筒轰掉几个，剩下的也给一通齐射收拾了。那大块头指挥官还想负隅顽抗，我给他来了个“醍醐灌顶”，不，是“浆糊灌顶”，这一灌下去，大块头立马被粘住，同志们给他子弹手榴弹的一顿招呼，这位异形指挥官先生就参透佛法，到西方极乐世界去了。大伙赶紧趁乱撤离，幸亏有夜幕掩护，终于安全回到了营地。“趁着异形还没缓过劲儿，我们马上准备撤退。Ti，通知大家，明天八点准时启程，撤往纵深地区。”“好的。”“还有”Sarge作了个鬼脸：“除非报告坏消息，七点前别叫醒我。”说完他拉了拉行军毯，很快就睡着了。（本任务有个偷懒的方法：先把澡盆旁那门迫击炮弄到手，然后到右边从上往下数第四根白线处，尽量靠边。当异形指挥官走到最近处时，炮弹爆炸冲击波恰好能伤到他，再加上空投燃烧弹，多用几次S/L大法定可成功。）

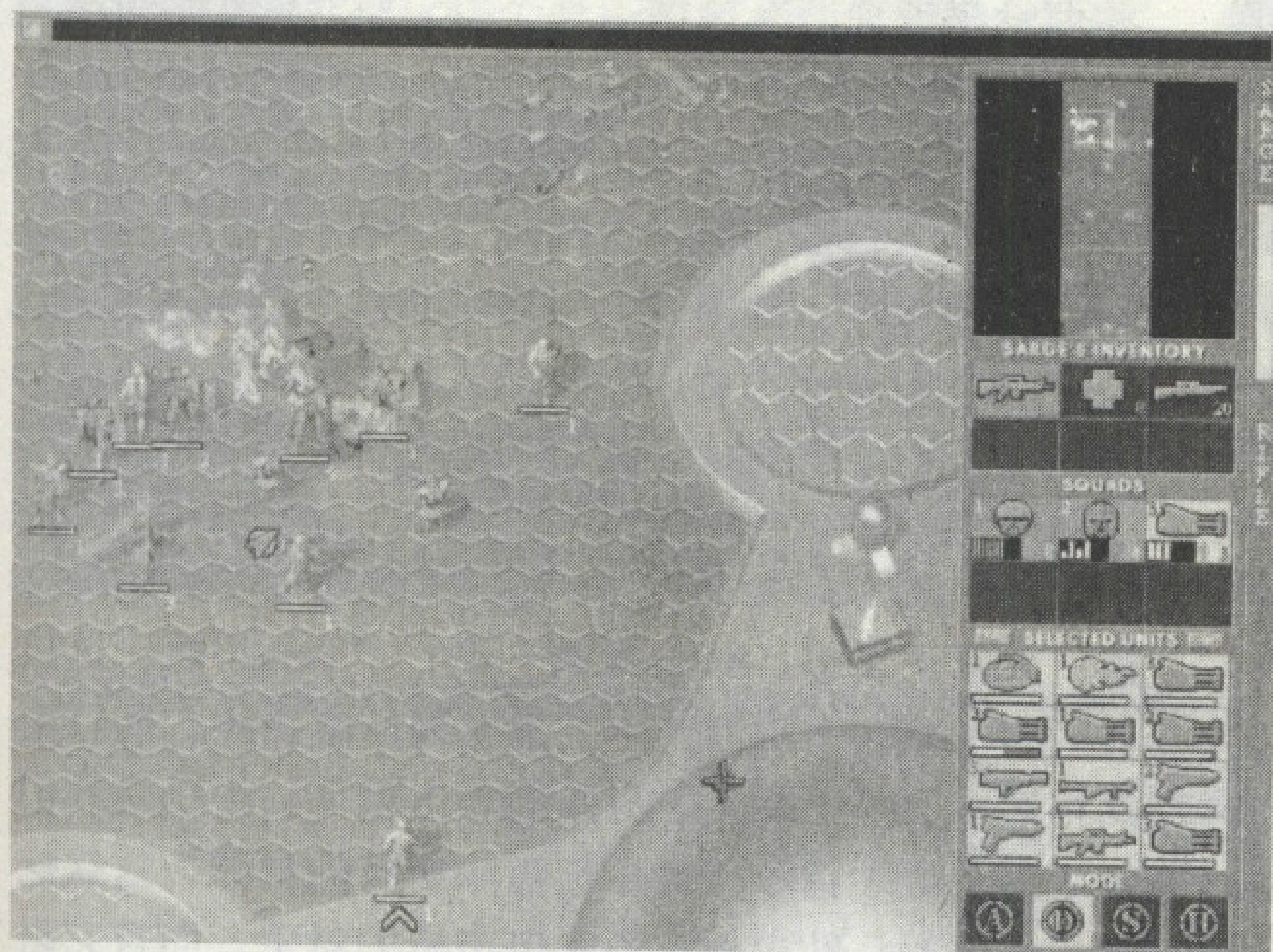


12月8日，阴（*行动代号：Convoy*）

经过一夜的休整和补充，大家的士气很高，根据原计划，我们应该在今天穿越西北平原，傍晚之前到达Greenorth基地。非战斗员上了卡车，战斗员乘一辆半履带车殿后，坦克保护两翼，我和Sarge乘一辆侦察吉普在前面探路。走着走着，Sarge忽然跳下车朝后面打了个信号，所有车辆几乎同时停了下来，大家都一声不吭，只是看着Sarge消失在草丛中。几分钟后Sarge回来了，“有敌人，形势对我们很不利。”他把大伙叫到一起，说：“六辆坦克，两辆吉普，至少二十名步兵，可能还会有增援。我们只有两辆坦克，半履带车、吉普，步兵不到十人。Ti，你有什么看法？”“一比二，不太妙。不过要是步步为营的话，也不是没有赢的可能。”Sarge想了一下：“有道理。步兵下车，各车原地防御！”

在坦克的配合下，我们收拾了北边的几个小兵，弄到些急救包什么的。正准备继续前进，约有一个班的敌人突然从东南方向杀来，所幸这些家伙都没有反

装甲武器，坦克没花什么力气就把他们给收拾了。Sarge考虑到伤亡问题，便喊来迫击炮兵，让他把附近的步兵统统消灭掉。几发炮弹中正巧有一发打偏落到不远处，本来大伙也没在意，没想到炮弹落地时居然发出一连串爆炸声，闻者无不一身冷汗："地雷！"



（见图七打叉处），我心里也暗自庆幸。排掉地雷后，敌人的两辆吉普成不了什么气候，倒是那队坦克比较麻烦，既然"只有巴别战舰才能对付红色诺亚，只有梭佩炉才是梭佩炉的对手"，那只好用坦克来对付坦克了。幸好战场上修理工具不少，我们的坦克打坏了就修，一辆顶得上敌人三四辆。眼见敌人坦克纷纷起火，还没来得及叫好呢，敌人的第二批援军又冲了过来，这次没有坦克掩护，我们靠半履带车连打带撞干掉不少敌人，总算是顶住了。这时伤员已占五成，如果敌人再次大规模进攻，我们的防线必定崩溃。在这样的形势下，Sarge当机立断，命令坦克手牵制敌坦克火力，步兵殿后顶住追击的敌人，而卡车得到的命令则是不惜一切代价，全速冲过敌封锁区！等敌人弄清我们的意图时，大部分卡车已经冲过了敌人的防线，"撤！快跟上！"看到卡车已脱离危险，坦克掩护步兵迅速从战场撤离，而后坦克也尽可能快地甩掉敌人，跟上大部队。下午六点差一刻的时候，我已经在Greenorth基地分配给我的房间里清点胶卷了。（本任务也有偷懒的方法：Sarge进坦克，其他人保护卡车。坦克和半履带车防御敌援军的进攻，然后把进攻的事情交给迫击炮兵。只要使用得当，迫击炮兵可以灭光所有敌人，但要小心敌援军的偷袭。另外，在图7A处有一些装备，但必须先关掉电风筒，而且要小心地雷。）

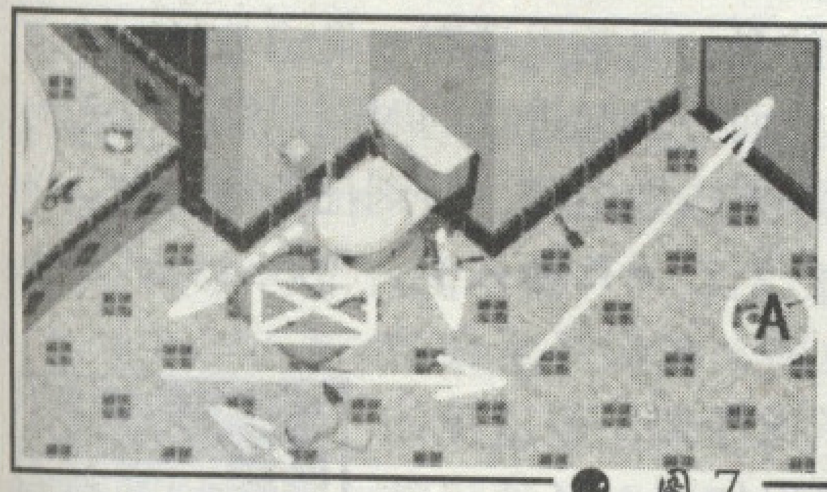


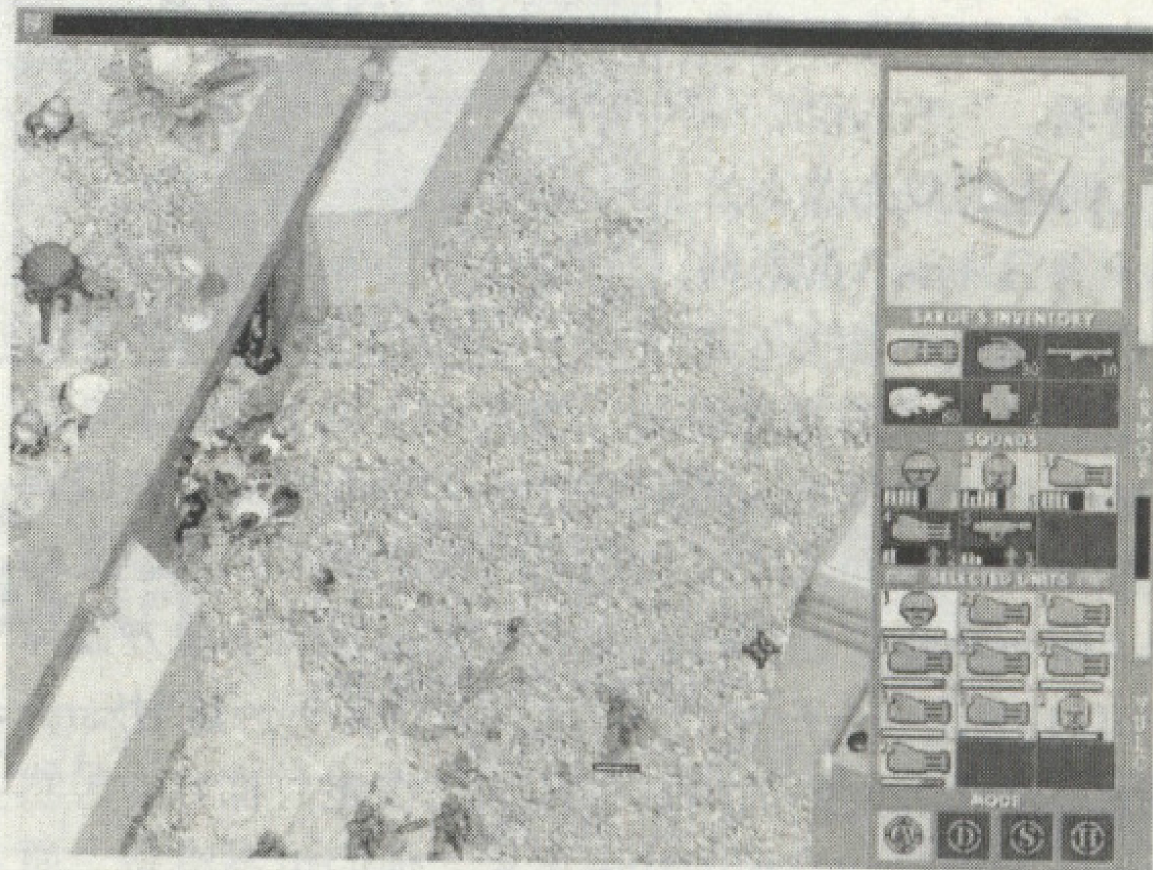
图7

四、攻守同盟

12月9日，晴（行动代号：Reality check）

昨晚总算是睡了个象样点的觉，今天一大早就被Sarge拉了起来："Ti，Ti！快，晚了我们可不等你。"我急忙穿好衣服下楼，一辆吉普已经等在门外。在到达师部之前，Sarge把大概情况说了一下：那天Tina回到Mars星后，Mars星人经过讨论，同意与我国结盟。这几天双方结合情报，一致认为异形实力强大，相比之下Tan的实力要弱得多。如果先将异形消灭，再运用外交手段对付Tan，"不战而屈人之兵"是为上策。刚才Tina发来消息，已查明异形大本营位于Mars星卫星MS1。双方决定合力将其剿灭，而Sarge将带队前往。不用说，我也是队员之一。

到了师部，Tina小姐又发来消息：在Waitingroom平原上有一个传送点，Tan和异形就是从这里过来的，如果把它从Tan手里夺过来，一可以切断Tan与异形的联系，二可以使它为我所用，传送我们的部队。上级指示我们，务必在二十四小时之内夺取传送点。三小时后，在六辆坦克的掩护下，对传送点的争夺战开始了。Sarge命令坦克散开（这一点很关键，否则坦克开火时会误伤自己人。如果坦克被击毁三辆以上任务将失败，请随时注意），然后让迫击炮兵Butch去做火力侦察，没想到这位老兄异常神勇，居然硬是靠一门迫击炮把敌人打了个稀哩哗啦。敌人当然不甘心，但几次反扑都被我们的坦克打了回去，Butch趁机把剩下的几辆敌坦克也给报销掉。我们再来个反冲锋，传送点的守军就全解决了（那只横卧的鞋里藏有一批敌人）。Sarge刚把坦克派到三个火力点，



上级就发来命令，Tina将于三分钟内到达，我们必须保护她直到她启动传送点。我刚放下耳机，忽然枪声大作，敌援军攻过来了！幸亏敌人没有什么反坦克武器，我们的坦克以一敌十，硬是顶住了敌人的进攻，可是一波未平一波又起，因为Mars星人不知道这边的情况，Tina竟然被传送到敌人中间（见图8B处）！形势万分危急之际，Sarge急中生智，跳上吉普驾车向敌人冲去，竟在敌群中杀出一条血路。只见他一把将Tina拉上车，然后全速冲向传送点（图8C处）。传送点打开后，上级命令我们：放弃车辆，随Tina从传送点迅速撤离。在我踏入传送点前的一刹，我分明看到一群黑点正穿出云层向这里飞来。那是从Greenorth基地起飞的二十架重型轰炸机。（图8A处是一个吸尘器，关掉开关才能拿吸尘器口处的装备。）

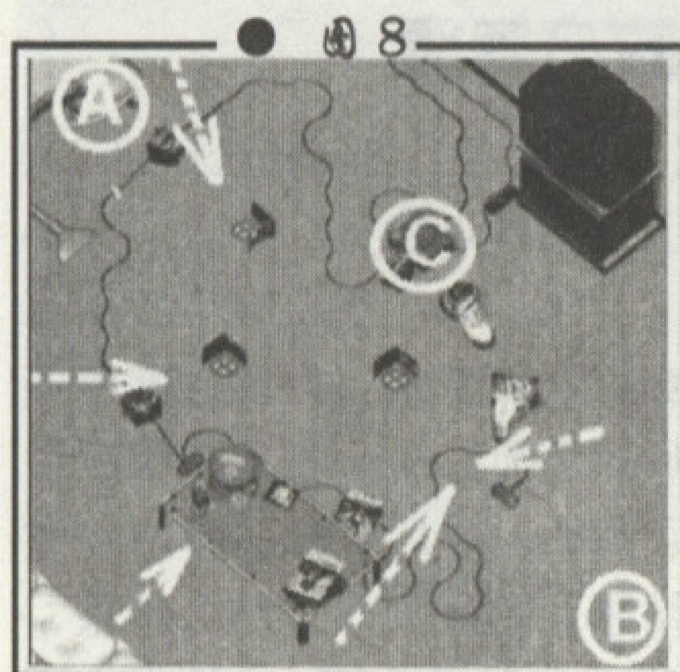


图8

12月10日，？？？（行动代号：Alienated）

刚到MS1就有敌人来“欢迎”我们，不过Mars人果然厉害，几下就把这些外星蜘蛛收拾干净。接下来的消息让我们大吃一惊：异形已经先下手攻击了Mars人的通讯站，这一地区大部分已落入敌人手中。“先到通讯站看看。”Tina说。

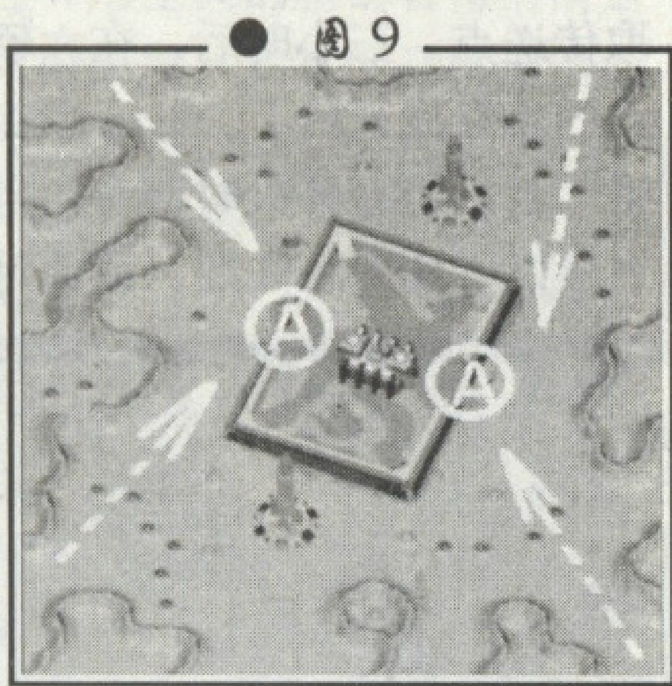
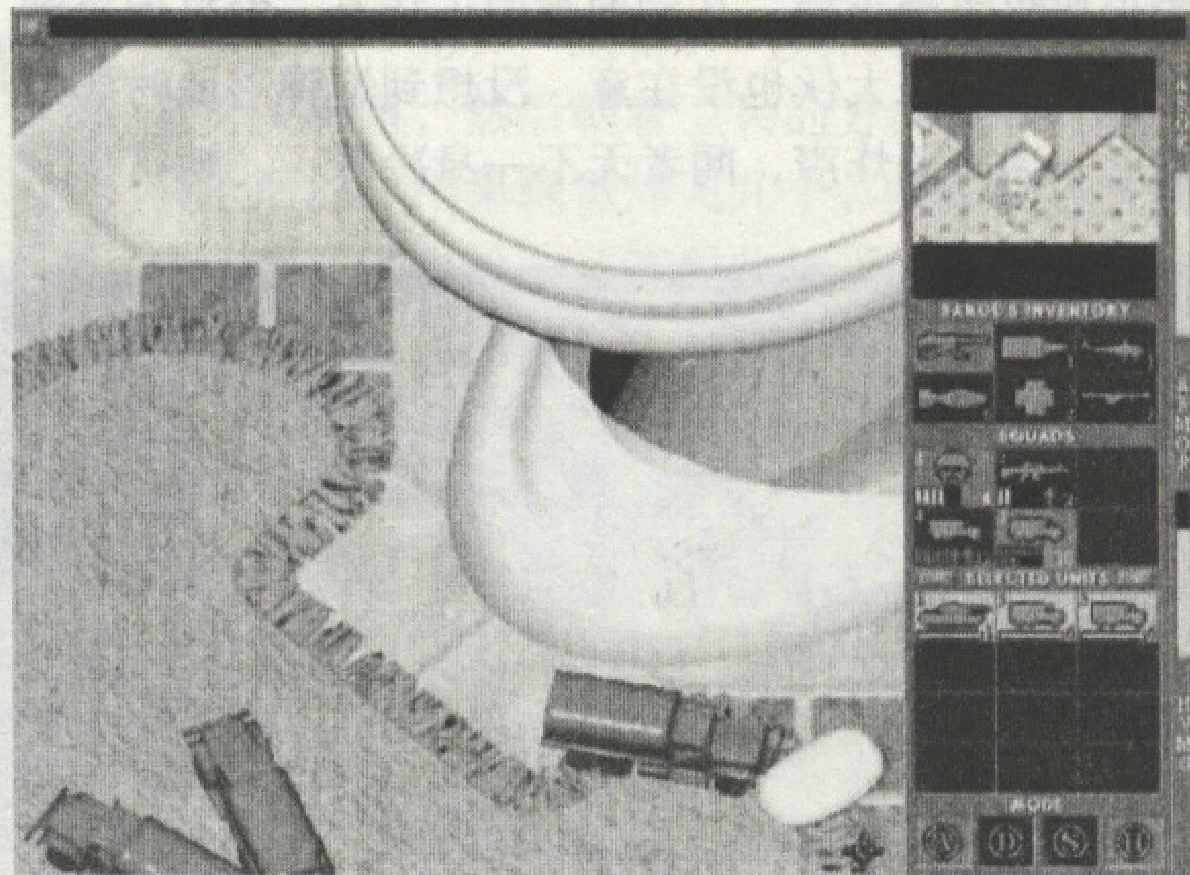


图9

路上的敌人并不太多，而且Mars人的武器先进，我们不费吹灰之力就找到了被毁的通讯站（图九A处），这里还有几名Mars战士在抵抗，Tina跟他们说了几句后，他们就欣然加入了我们的队伍。在他们的建议下，我们又救出了附近山谷里的修理机器人（将山谷某个地方轰掉就可以进出，箱子也可以打烂变成装备）。这时Sarge问Tina到Mars人的前哨指挥部该怎么走，而Tina居然说她不知道！问其他的Mars星人，他们也不清楚，原因是当时为了防备异形进攻，改变了某些地方的地形，新地图在通讯站遭到攻击时就被毁了，没有地图我们就无法找到去指挥部的路，大伙商量了一下，最后决定到异形研究所的电脑里找找。于是我们挥师向北，一路上所向披靡，直到看见一大堆外星蜘蛛的卵（图9打叉处），这才犯了难——这些卵只要受惊动就会裂开，放出幼虫和一种酸，幼虫会攻击我们，而靠近酸就会受伤。可是到异形研究所只有这么一条



路，大家正发愁，Sarge眼睛一亮：“Tina小姐，这机器人有没有攻击武器？”“只有高压电击器，而且距离很短。”“不要紧，只要能攻击就行。”于是我们给机器人下了指令，命令它清除所有的虫卵，这铁疙瘩果然不赖，幼虫根本不是电击枪的对手，而且它耐酸的外壳也工作得很好，看起来这家伙简直是对付虫卵的专业武器。把虫卵清扫一空后，我们继续前进。路过飞碟时，飞碟里残余的几个敌人想过来参一脚，结果自然是被杀个精光，我们顺利地冲进了敌研究所内（图9B处）。这里的守军火力挺强，但我们人数更多，两下一交火，倒反是我们占了便宜。守军头子仗着自己可以传送，忽东忽西的乱跑，我们也耐心地跟他周旋，吃了我们几十打子弹后，这大家伙终于倒下了。我们在敌人的电脑里找到了一份本地区的地图，令我们大吃一惊的是，电脑里还有一份进攻Mars人前哨指挥部的命令，而距发起进攻的时间只剩不到五个小时了。（注意不要击毁电脑，否则任务将失败。）

12月11日，？？？（行动代号：Space saviors）

靠着那份地图，我们终于在敌人进攻前赶到了指挥部，但这里的大部分兵力已派出加强对各通讯站的防御，只剩两个小队留守。Sarge一拳打在墙上：“中计了！这是调虎离山！”但此时距敌人的进攻时间只剩一小时，我们的增援部队在三小时之内无论如何赶不回来。“看来只有靠我们自己了。”Tina说。

我们采取收缩防御，把所有兵力退入指挥部防御墙内。很快，敌人出现了，该死的，居然还有Tan

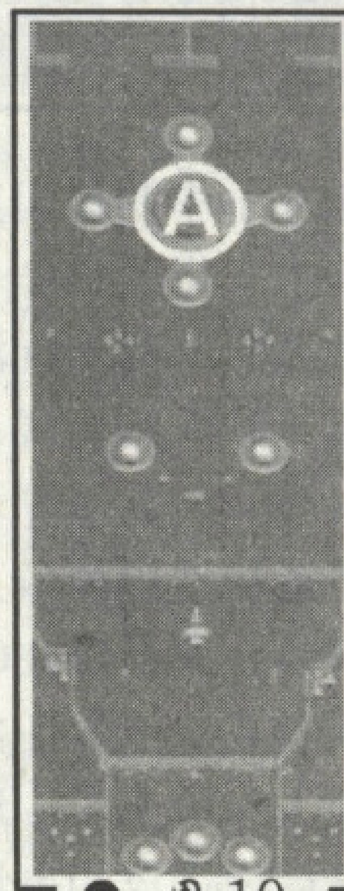
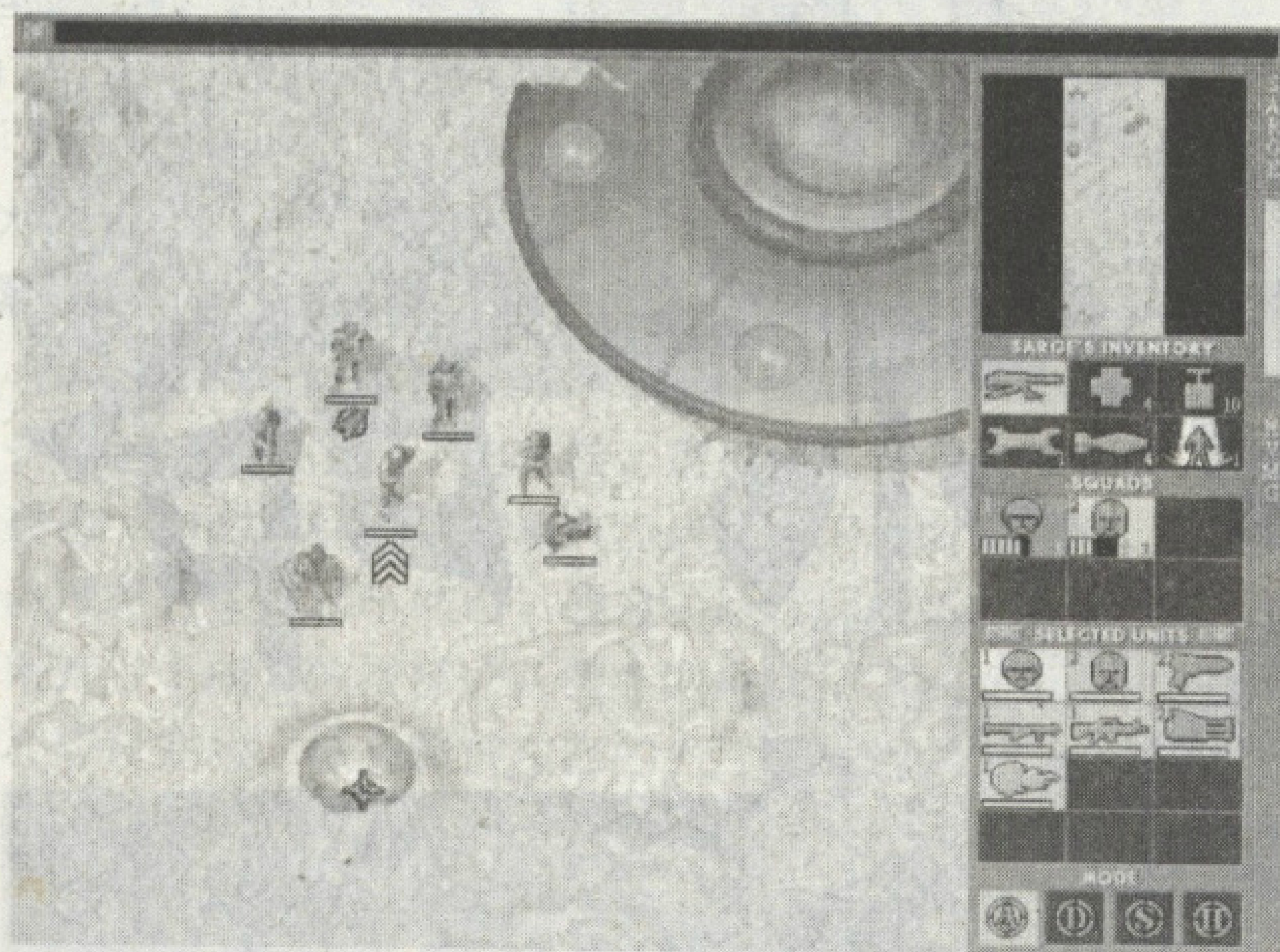


图10

军！这些家伙冒充我军到处破坏，真叫我恨得咬牙切齿。敌众我寡的确不利，不过Mars人的掷弹筒很是好用，不但射程远，而且打出去的是烧夷弹，爆炸后内部的凝固燃料还能燃烧一阵。Sarge指挥掷弹筒手不停地向门口（图10A处）开火，在门外造起一道火墙，敌人还没靠近就被火烧个晕头转向，即便能拼命冲进来，下一发炮弹马上砸到头顶，立毙！靠着这一招，我们顶住了敌人的第一波攻击。但很快又来了一批敌人，这回他们学乖了，从两个门同时进攻，掷弹筒手人数有限，难免顾此失彼，形势严峻，眼看敌人就要冲进来了，突然一道射线从我们身后射来，一名异形当即僵住，是Tina！我们的迫击炮恰到好处地打将下来，敌人顿时炸了锅，没见过冷冻枪的Tan军拔腿就往外跑，异形还在往里攻，他们两下一对冲，我们的

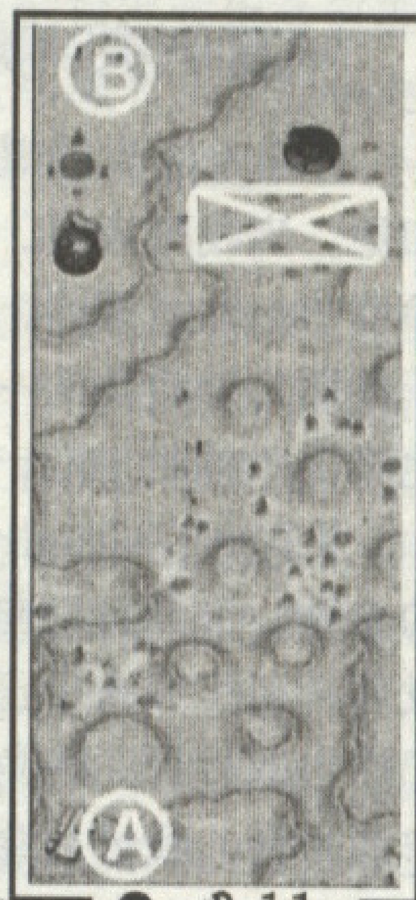


压力顿时大为降低，掷弹筒手及时回防，总算消灭了这批敌人，后面跟来的几个黑色异形还没来得及看清情况，就被掷弹筒打发着追赶他们的同伴去了。“好险啊！还多亏了Tina小姐。”Sarge不无敬佩地说。（如果两枚火箭都被击毁，将得不到全局地图，不过对任务没有影响，但Sarge和Tina是千万不能死的。另外，开始时墙外的两辆车最好能保住，西南边的冷冻炮车可以将一批敌人定住，东北的烧夷弹车可以快速射出烧夷弹。）

五、最后致意

12月12日，？？？（行动代号：Alien downfall）

反攻的时刻终于来临了！Sarge决定直扑异形指挥中心，一举干掉异形领主，只要领主一死，异形群龙无首便更容易解决。联军的Mars星代表——Tina小姐也同意了这个计划。于是，地球标准时12月12日下午1点整，我们攻入了异形领主的宫殿。首先收拾掉外围的杂碎，这些残兵败将怎是我们的对手，没一会儿就被消灭得一干二净。这时领主的“四大护法”冲了出来，这些家伙身强体壮，而且火力强大，但也一样避免不了被消灭的命运。最后，领主终于出现了（位于图11A处），吓！好大的个儿！跟它比起来我简直就是小孩玩的玩具塑料兵！可是“一切敌人都是纸老虎”，在大家的奋战下，这个超大个儿的异形领主终于粉身碎骨，得到了它应有的下场！（其实只要使用得当，一名掷弹筒手即可完成任务。另外，用掷弹筒炸开电磁门就可以拿到里面的装备。）



● 图11

尾声

看着Tan那厚脸皮的外交官签下停火协定，我掩饰不住心里的兴奋：“总算有今天！Sarge……Sarge？”回答我的是轻微的鼾声。我们的Sarge，这位促成停火的最大功臣，居然伏在桌子上睡着了！的确，我们的英雄太累了。“就让他好好睡一会儿吧。”我轻轻带上门，走了出去。

后记

12月15日，《Green共和国与Tan国停火协定》签署，双方正式停火。12月24日，Mars星联邦大使向我国递交国书，两国建立大使级外交关系。猜猜第一任Mars联邦驻我国大使是谁？竟是Tina tomorrow小姐！

总评 82

制作	3DO	类型	即时战略
发行	3DO	语言	英文/中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



半条命

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

针锋相对

北京 枫笔轩工作室：子龙

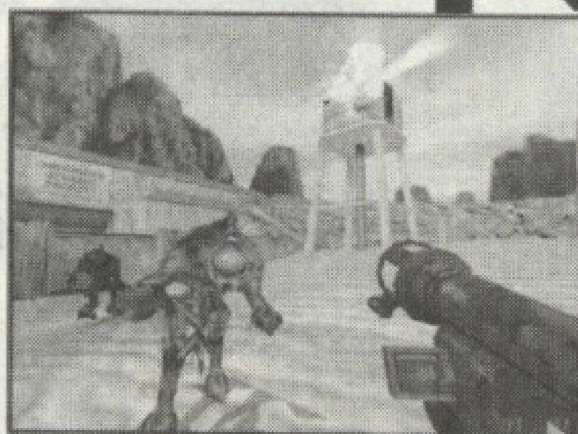
第一关 欢迎来到黑山研究所

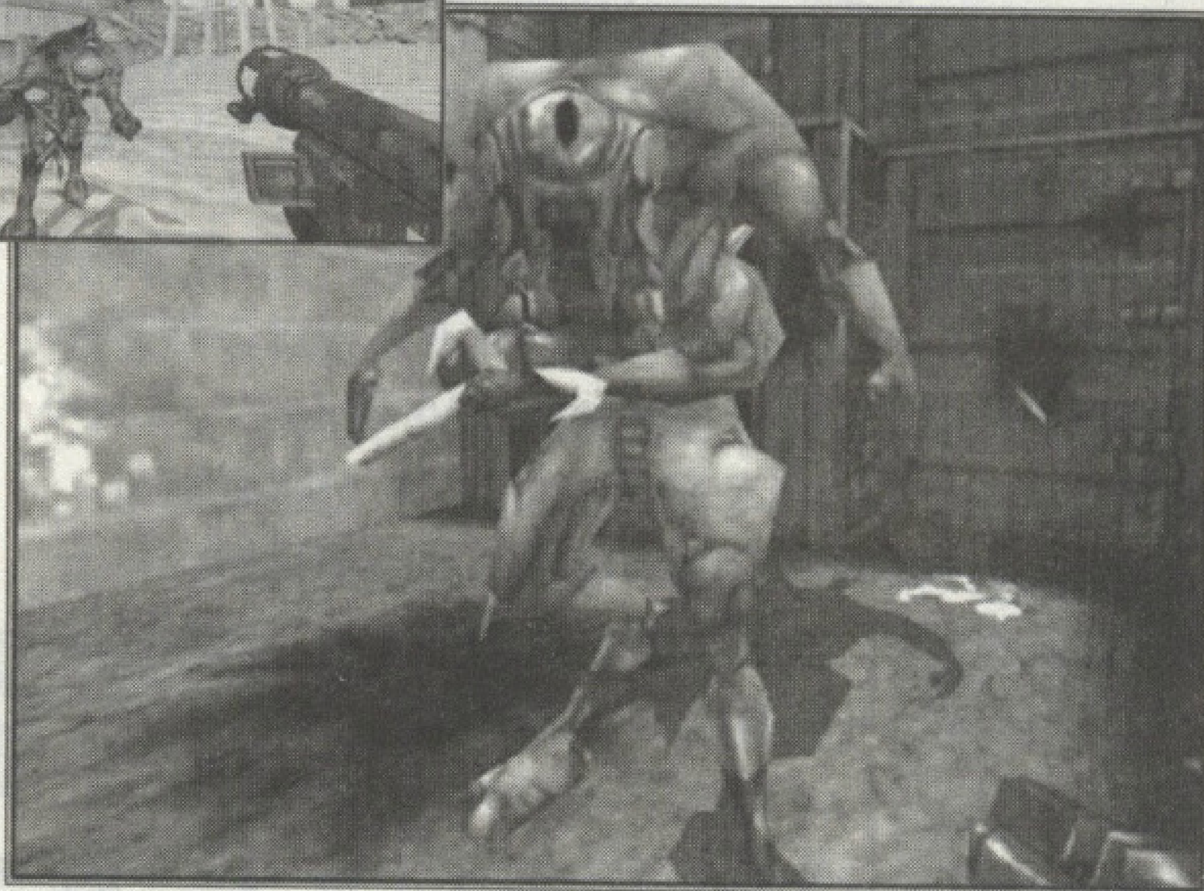
伴随着巨大的爆炸声，我眼前一黑，顿时失去了知觉。当我醒来时，发现自己正身处一个完全陌生的环境中。在我面前，一个穿着白大褂的博士模样的人正在那儿抢救我的一个同伴。我走上前，耐心地听完他喋喋不休的E文，便开始了我的危险之旅。

从医务室（infirmary）出来，穿过一条空无一人的走廊，推开大门向左拐，在最里面的一个大厅里，发现两名医务人员正在那儿观察蜘蛛怪对我同伴尸体起作用的过程。在角落的方桌上，放着我们来时穿的作战外套。我过去穿上外套离开大厅，沿着大门对面的走廊向前。在另外一间大厅的右侧，一个变异的生物正在发疯地撕咬研究人员的尸体，看见我便从破碎的窗口跳了出来。由于我目前手无寸铁，只好三十六计走为上。一阵小跑，来到了大厅的另一端。这儿破烂不堪的大门上标着安全出口(security clearance)几个字样。我顺着门后的楼梯来到地下室，找到警卫人员，几句对话后，他打开了安全门。在他的祝福声中，我走进了一间激光束四射的房间，在走廊上发现了一把管道钳。小心地绕过电线，拾起管道钳，匍匐通过两道激光束后，来到激光反射镜前，用刚到手的管道钳打碎反射镜，所有的电源消失。继续沿着楼梯向前走，走廊的天花板突然碎裂，两只蜘蛛怪从天而降，用管道钳解决它们后，来到一间毒液横流的小房间前，在几个机械装置的后面遭遇蜘蛛怪的攻击，不过战斗很快就结束了。在路过一个楼梯口时，我找到了一些补给品。出了过道，眼前一亮，原来不知不觉之间，我已经走出了建筑物，到达一个峭壁四立的峡谷之间。



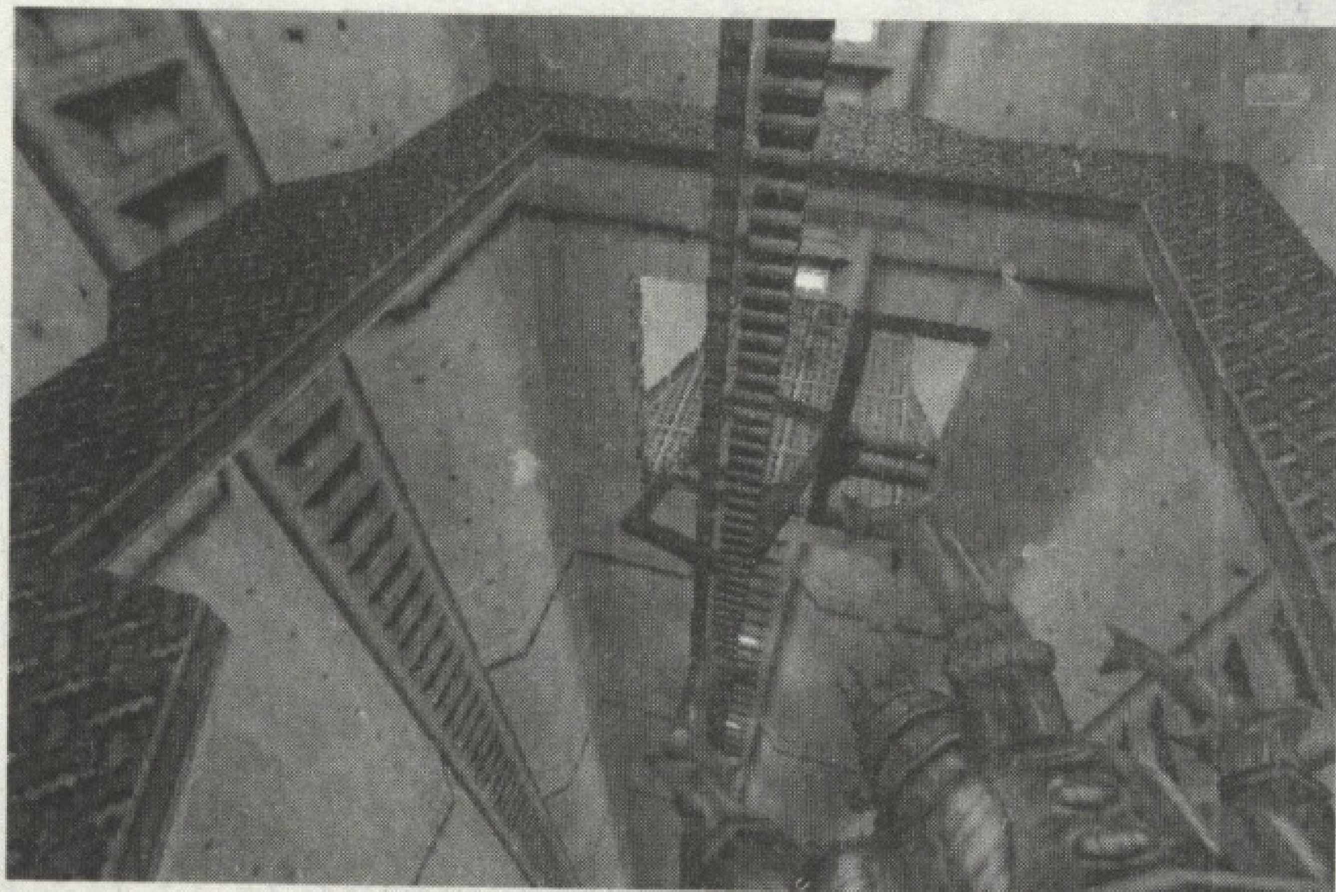
我使出浑身解数，经过一系列的翻转腾挪，跳到一个断裂的桥面上，在桥上有一具尸体，其对面就是进入敌后的入口。从尸体上得到一把匕首，然后一咬牙，我跳到对面的桥面。在一间黑暗的房间内，消灭掉来袭的生物，打开夜视仪，从房间右下角的一个洞口，来到一个盆地上。举目望去，我们的飞机残骸散落四处，在飞机残骸的外围是弧光四射的电网。在右面的山崖上有一扇大门，我从大门的门缝中溜了进去，干掉几只蜘蛛怪后，来到另一处盆地。这里是敌人的动力车间（power generator），厂房的大门紧闭，幸好在大门的左下方有一个通风口。在木箱里找到一些补充物品后，我沿着通风口一路爬行，避过厂房内的高压电火花，来到电网包围的变压器群中。在我方队员的尸体处得到一把手枪。绕过变压器，在对面的墙壁上找到方形的控制盒（Generator Control），（用使用物品的键）拉下电闸，所有的高压电突然消失。然后，我沿着来时的路朝有飞机残骸的盆地跑去。在消灭蜘蛛怪的地道内，我身后突然出现一个闪





电怪，不过我的手枪也不是玩具。解决怪物后，来到飞机残骸前，这里的高压电网已停止运转。在围墙内找到一些补给和一个电台，打开电台，接受总部传来的下一个任务。然后从左边水泥平台的通风管道口，一路顺着梯子来到一个寂静的地下建筑中。

这里四处吊着一些绳索样的东西，它们都是长舌怪的触须。小心绕过这些触须，沿着走道，越过一个峡谷，进入一座建筑物内。在走廊的士兵尸体上得到



一支步枪。在下梯子的时候，遭遇到几个闪电怪物的袭击，同时那些高温的蒸汽也成了我闪避时的障碍。处理完这些意外事件后，通过一段迂回曲折的走廊，来到一个向下的楼梯前。两个闪电怪乘电梯而下，小心应付完后，纵身跳进左面的大厅中。进入大厅，我发现自己已经没有任何退路了，仅在大厅的右边有一个通向上层横梁的铁梯。小心地靠近（此处一定要存盘），高压电光突然四处迸发，地板和上层的横梁也纷纷断裂，我瞅准时机，在一段横梁下落的瞬间，爬上铁梯，达顶端后，迅速向左移动。在一个警报灯乱闪的小门前静静地休息了一阵，待一切平静下来之后，推开门走了进去。

经过曲折的回廊，我找到一个升降梯，它的对面是一个废弃的控制室。打开升降梯，来到一间毒液汹涌、电光乱窜的大厅中。我四处搜寻了一些补给品，并抽空消灭了六只蜘蛛怪（在大厅向上的楼梯口，有一个炸药箱可以利用）。楼梯的尽头是一间控制室，在控制台对面的墙壁上有一个标有红十字的装置，在那儿，我获得了50点生命值。然后从容地走到控制台前，先将大厅中间横梁处天车上的炸药箱引爆，接着按下按钮，扳动闸刀，将天车移动到左边，位置刚好适合我跳到对面的铁箱上。然后从控制室的窗口爬出，利用天车跳到对面的铁箱上。走下铁箱，按住铁门左下角的按钮，这时通道的铁门缓缓升起。接着我深吸一口气，纵身跳到对面的地板上，只觉身体一麻，原来被电光击中了，幸好我的护甲和生命值都还比较高。再次到控制台前，将天车调节到视野中央，再通过天车到达对面有蜘蛛怪的小铁箱上。一个空翻，安全地进入通道。

由于没有生物，整个通道显得空旷而寂静。在通道的尽头有两根路障，我伏下身子悄悄地钻了过去，来到一个沉寂的大厅中。在大厅右侧的角落里，找到一处破烂的下水管道，我毫不犹豫地跳了进去。只听耳边水声阵阵，这时我无法控制自己的行动，任凭流水把我带到一间地下水池中。

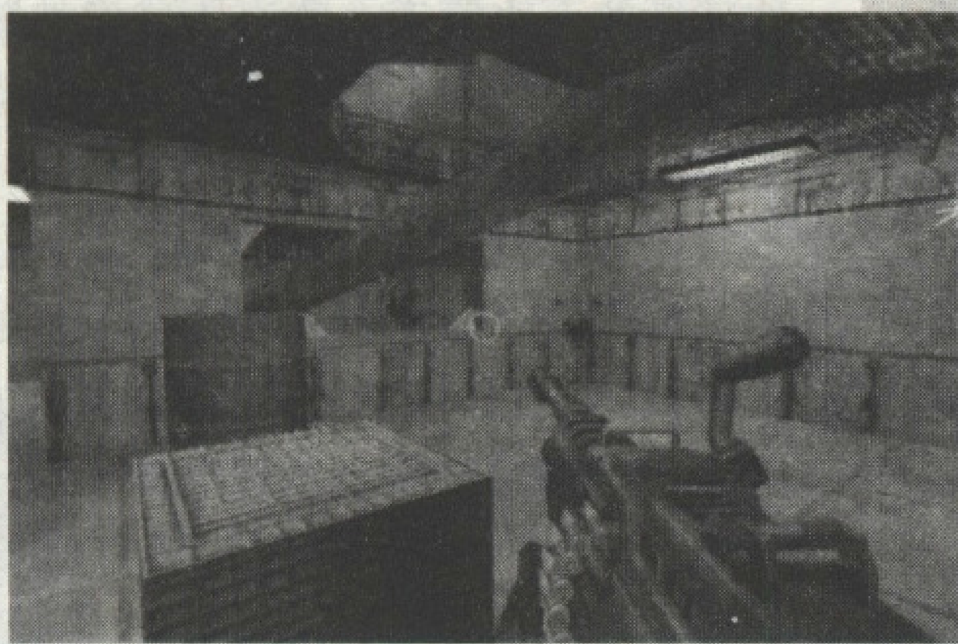
在水池的屋顶上，四处布满了长舌怪，我小心翼翼地从左边的一个防堵栅栏的缺口处游到隔壁的水池中。找到水池角落里的梯子，顺着梯子向上，谨慎地绕过头顶上的长舌怪，走过几段长廊，在一座铁桥对面走廊的桌子上找到一枚手雷，小心收好后，沿着走廊，来到了机器人装运室。在铁桥的左边，一个机器人正繁忙地工作，为了让它更顺利地执行工作，我引爆了它身边的障碍物。然后静静地目送它离去。当机器人的背影从我眼中消失后，通往下层梯子前的横杆也随之消失，于是我顺着桥尽头的梯子，下到充满了毒液的操作室中。利用铁箱，走到控制台斜对面的铁门前，打开开关，乘电梯到达顶端，消灭四个肉乎乎的电光怪。然后跑上斜坡，将装有木板的小车推到电车旁，（下蹲+跳键）跳到小车上，接着进入电车，走到车中央，电车启动把我带向未知的远方。

第二关 撤退

我趴在电车中，躲过途中闪电怪的袭击，最后电车在一个平台边停了下来。我刚走出电车几步，背后就出现两个闪电怪，消灭它们后，我捡起地上的手枪和弹药，迈步走进房间，与警卫交谈，他答应帮助我。我们一起向前，共同解决掉路上的怪物，一扇紧闭的房门拦住了我们的道路。透过玻璃窗，我看见屋内警卫正在和研究人员交谈，突然，一只恐龙似的怪兽倏忽而至，杀死了屋内的警卫和研究人员，在它消失的一瞬间，巨大的能量震碎了我面前的玻璃。我乘势从窗户



跳进去，来到门前，等待警卫开门进来打开安全室（Security）的门。随后，我从窗户进入对面的房间中，在研究人员处得到一些补给。旁边大厅中央停放着一部电梯，杀死旁边的蜘蛛怪，乘坐电梯向上升，快到顶时，向上扔颗手雷，在一片惨叫声中，我收集到一些补给品。加上护甲后，从铁箱上打开通风口钻进去。这段路的终点是在一间士兵宿舍里，在这一片区域里，战利品很多。但当我来到通往外面的大厅时，大门已经缓缓落下。稍等片刻，三个闪电怪出现，消灭它们后，我从大厅墙壁的破毁处进入通风管道。



第三关 迷失

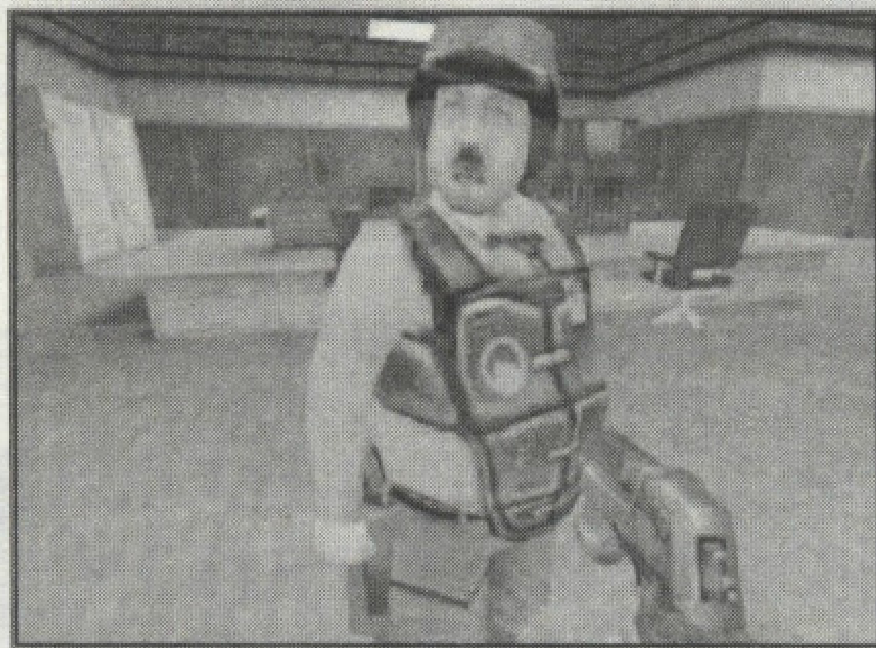
顺着通道，我来到一个小房间内，杀死闪电怪，从房屋的三层管道处钻进通风管。管道里有两个出口，一个通往补给品房间，离入口较近的出口则通向一段红光掩映的走廊。走廊的地板很容易塌陷，我好不容易才通过这段陷阱重重的长廊，到达两个巨大的风扇前。小心地踩着风扇上的十字横杆走到对面的窗口，狂奔到另外一间有四个风扇的房间里。在下层右边的风扇下，找到出口，安全地下到一个火龙飞舞的房间，一一避过火龙，从左边的通风口爬到另一个有火焰的房间里。利用火焰停顿的间隙，钻进里面的火焰接收孔中，跳出火焰槽，消灭冲过来的变异生物，把标有DANGER EXPLOSIVE字样的炸药箱推到旁边写着WARNING的火焰测试口处，然后到控制台按下按钮。一声巨响过后，地板出现一个大洞。

从洞口下去，干掉几个蜘蛛怪，随后从墙壁的豁口来到一个平台上，平台的下层有一些补给物。跳下平台，进入停着汽车的车库大门，向左到达2号储藏室，消灭右边拐角处的几只怪物，接着打开左边的铁门，用手雷结束了室内怪物的生命。在台阶上的木箱里找到一枚火箭筒。拐过走廊，杀死两只刺龙怪，从墙壁的缺口跳到对面的平台上。沿梯子下到地面，经毁坏的电梯进入一楼。找到有警告牌（CAUTION）的房间，慢慢地走到对面，依次跳到铁箱顶后，进入走廊，在左侧的小室中关闭电源，接着从走廊的另一端跳出，原路回到楼上的缺口对面。沿下垂的绳索攀缘而上，经电梯进入走廊。找到走廊的通风口，把门前的铁箱推到通风口下（注意铁箱和墙壁要留出较大的空间），接着沿管道到达铁门的另一边。打开铁门，将铁箱推到杂物封堵的大门前，凭借铁箱跳过障碍物，用枪引爆旁边屋内的炸药。再将铁箱推到障碍物后的通风口下。钻进通风管道，进入一间小室内，从地板口下到下层，关闭电源。接着沿电源上方的绳索到达一间凌乱的房间中，打开电台，按动两次，左面的墙壁轰然洞开。与援军对话后，走到电梯旁，按爆按钮，随后接应人员用切割枪打开房门，我们并肩走进电梯，来到下一关。

第四关 援军

刚走出电梯，迎面几个闪电怪向我袭来。与战友合力消灭怪物后，队友打开一扇铁门，在里面的铁皮小屋里，我找到一枚感应炸弹。接下来我一人继续沿楼梯向上，这里的房间和走廊四处都是闪电怪的身影。一一消灭所有的怪物后，我在一个有巨大方桌的房间里停下来，当我刚捡起一个医疗包时，对面的墙里突然跳出一只闪电怪，结束它的生命后，我立刻冲进去消灭里面的残余势力。同时只听右侧一声巨响，原来是大门被炸开了。走进去发现房间的一角也被炸开一个大洞，于是我从洞口继续我的危险旅程。

小心地绕过沿途的长舌怪，在一个充满电光的断桥前，我停下来。先用一枚手雷清除游走的电光，然后荡秋千般地跳到对面。顺着前方的路来到屋顶的平台上，我的援军早已在那等候多时。交谈中得知我必须找到受伤的士兵，于是我又从阳台来时路旁的管道断口进入敌人的军械库。用定时炸弹解决掉车厢后的两个敌人，再在右边的铁门后找到持切割枪的受伤士兵，然后独自向汽车的左侧移动。消灭冲过来的士兵后，用手雷炸开被横板封死的铁门，再用枪引爆感应炸弹，用手雷炸倒拐角处的自动机枪，终于安全地走到平台上，随后将医疗兵带到伤员面前。待伤员复原，与他交谈并将二人带回平台。在铁丝网旁的小门前停下，让战友打开铁门，抢在战友之前，用手雷炸毁自动机枪。这时，战友们不再与我同行。

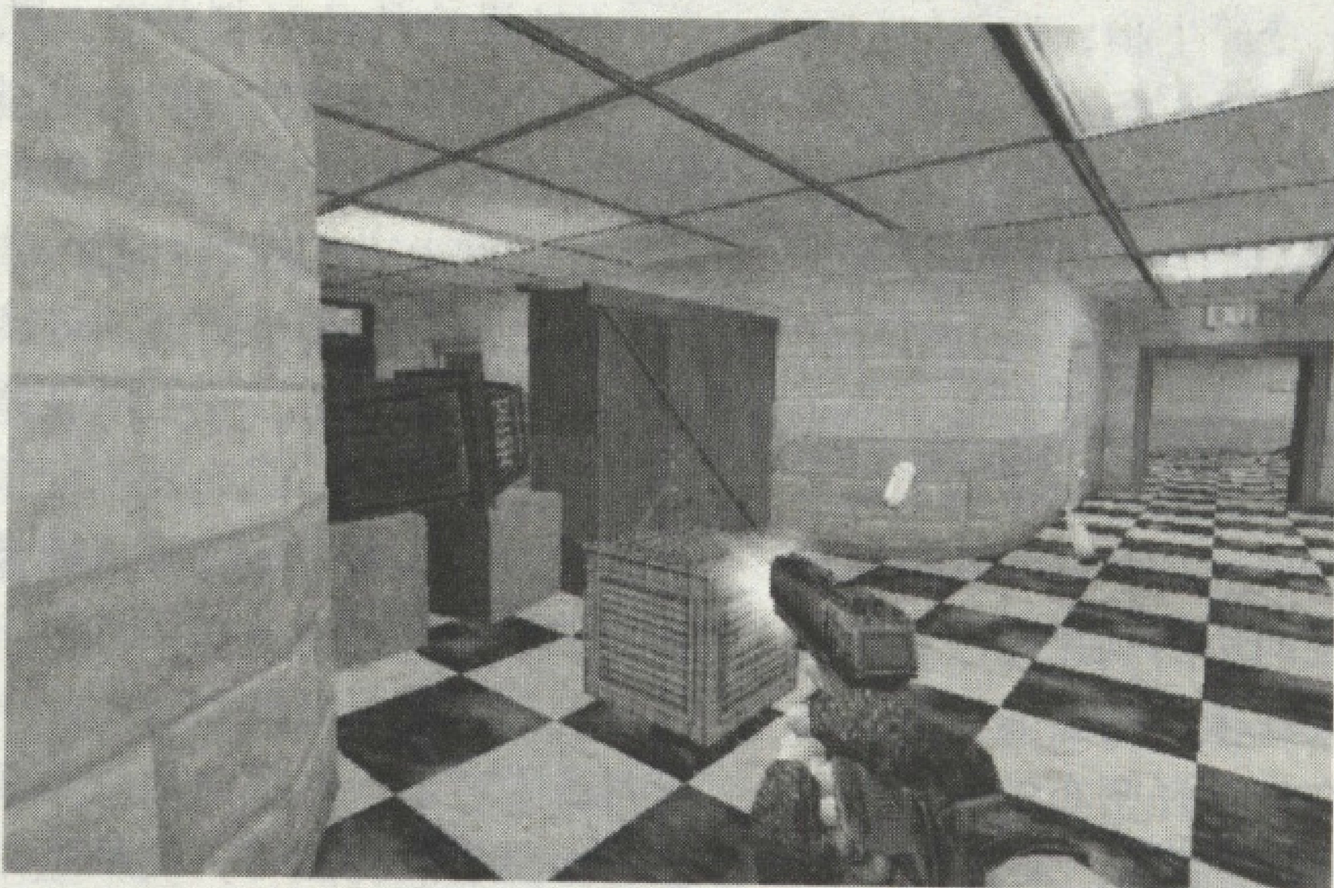


我孤身一人继续向前，在一个大厅前，得到两名

友军的加盟。三人同时冲进大厅，消灭所有的黑衣刺客，上楼扳动机关，打开电车通道处的门，三人跑到电车旁，开始清剿电车房内的敌人。这里的黑衣刺客很多，在队友的协助下，我顺利地完成了围剿工作（队友如果牺牲的话，可以得到一挺机枪）。在楼上走道的尽头，我找到电车岔道的开关，并打开了岔道大门。接下来，我孤身一人沿着岔道向前跑去，在岔道的尽头，遇到一个刺客的伏击，打死刺客后，从窗口跳入隔壁的房间，利用铁箱和铁桶，沿倾斜的水泥柱上到上层，由通风口来到下一关。

第五关 奇遇

从通风口出来，在补充护甲和生命的装置中补满所有的值。随后拐过走廊，按下大门按钮，再回到走廊拐角处，利用地形消灭大厅中的六只飞龙怪。当我走到大厅的发光体前，一道电光击断了上方的横梁。跳上倾斜的横梁，我一头扎进前面的光球中，只见眼前一黑……



当我睁开眼时，一个奇妙的世界出现在我眼前，难道我在天堂吗？我首先从一个石锥跳到另一个石锥上，并利用陨石坑的上升气流飞跃到更高的石锥上面，途中捡到一支电光枪，消灭掉几个电光怪，再经过一连串的“空中飞人”之后，终于找到正在空中漂浮的光球。让空中游动的陨石载着我的身体飞向光球，我又被带到现实世界中。

第六关 粉身碎骨

当我能看清眼前的景物时，发现自己正站在一条走廊中。上前打开左下角的开关，走上电梯，启动后，只见两边的景物飞速下降。最后电梯在一扇门前停下来。走进房间，向右拐，找到控制台，干掉两只刺龙怪，按下机关，释放对面的研究人员。交谈之后，带他来到大门左边的研究室，由他打开第一道门，杀死躲在室内的鳄鱼怪。在第二道铁门前，研究人员不幸被电光击死。我只好从门前过道处破碎的窗口顺梯而上。上面充斥着各种吼叫声，我未加思索，顺手一枚手雷，干净利落地解决了楼板上的刺龙怪。当我正在楼板上查看时，忽然面前的墙壁开裂，我顺势冲进去灭掉屋内的几个刺龙怪，并在屋角找到通往第二道铁门后的通风管道入口。顺着管道，我来到一间古怪的房间内。进入电梯，按下按钮，只见弧光飞闪，火花四溅，同时一股奇异的力量把我传送到一个充满了海水的房间中。杀死走廊和房屋中的一群变异生物后，在房间的左下角找到通风口，顺着通风口向前爬行，打碎脚下的一扇栅栏，随后我跌进一个水池里。

从水池爬上平台，用手雷和机枪教训完所有的怪物后，从梯子下到底层，打开关着鲨鱼怪的铁栅栏，再原路返回水池，拿出光电枪，但见绿光一闪，鲨鱼怪就被蒸发了。接着我迅速游到管道旁的圆形阀门前，打开阀门，排空室内的海水。此时，我那失去的体力也开始慢慢地回到我的体内。待身体复原，我走进房间拐过走廊，用手雷炸坏前面的电弧光，冲进大厅，收拾掉两只刺龙怪和两只独眼怪，从独眼怪尸体旁得到一支生物枪，装备完成后，进入小室。打开通道的铁门，走到光球前，纵身跳进光球，于是我再次来到奇妙世界。找到光球并通过它进入另一小室。打开对面的门，走到地板的断裂处，伏下身子，从玻璃缸底部的缺口钻进水缸。迅速游到顶上的通气口下，砸碎挡板，跳进积水的长廊中。

第七关 虚实

拐过长廊，沿着倾斜的横梁，我发现自己来到了黑山研究所工厂。收拾掉拦路的蜘蛛怪，推开一扇铁门，我快速向右边的观察长廊跑去。长廊尽头的铁门从里面无法打开，我只好原路返回。消灭前方出现的两只刺龙怪和一个独眼怪以及它身上的寄生生物后，炸开它们旁边的观察窗，跳到空旷的园地中。正在搜寻之际，突然园地里出现了一只巨大的蝎子怪。我利用岩石作掩护，经过激烈的枪战，终于将它打成齑粉。然后从半开的小门进入屋内，找到升降梯，一直升到顶端，来到生物储藏室。按下大门左侧的控制台按钮，在紧靠控制台旁的玻璃柜中得到十枚生物炸弹，从对面的墙后进入一号样本室（SPECIMEN CONTAINMENT ROOM）。

在储藏室找到一些补给后，打碎走廊尽头的玻璃门并跳进电梯。再从电梯顶的开口跳上电梯顶端。顺

着梯子爬到尽头，转身走到周围的壁架上。看准壁架下方突出的玻璃门，纵身一跃，进入走廊。经过一扇铁门，发现前方有一条岔路。我从左边的道路进入电梯，下到下层控制室，先杀死室内的三个刺龙怪，再打碎观测窗的玻璃，看见下面的深坑中怪物众多，于是先扔两枚手雷让它们尝尝鲜，然后再沿坑道边缘跑到坑底。



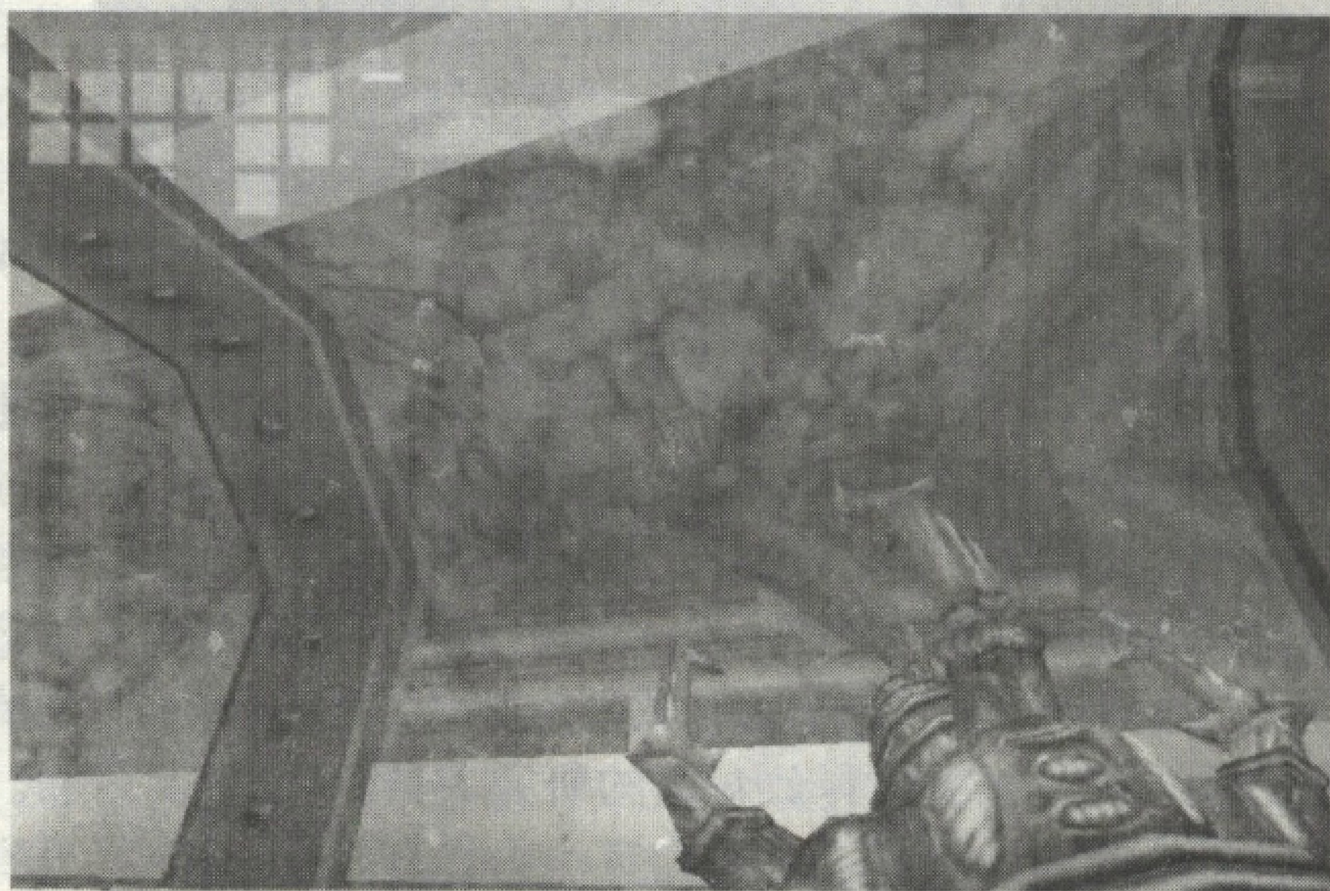
坑底的水洼是一个不错的补血池，至于其它生物，还是不惹为妙。从坑底的小门进入二号样本室，捡起地上的高级生物枪，转过走廊，解决一个变异生物，右侧的门通向一号样本室。我一直向前，穿过一条观察长廊，到达一间生物储藏室，灭掉室内的三只电光怪，进入数据控制室（DATA CONTROL OPERATION），按下计算机上的红色按钮，待博士的虚拟人像出现，听完他的叙述，我抽身走进了样本测试实验室。

在装有海葵形状生物的展示柜前，我得到了第三种生物武器——海葵生物武器。穿过关着生物的房间，走到断桥边，消灭桥下及两边的刺龙怪。装上海葵生物武器，吸住断桥对面天花板上的藤壶生物，荡到对面。走进旁边的房间，在长舌怪密布的屋顶下杀死了几只蜘蛛怪。经过升降梯和走廊，来到BDRC-101测试室，干掉守卫在那儿的两只刺龙怪和一个独眼怪，从右边的路走进电梯，上到上一层的走廊，击毙两只刺龙怪，推开前面的铁门，一个独眼怪赫然耸立眼前。用高级生物枪瞄准的话，可以一击必杀，再杀死它身上的寄生生物，随后经过一个石块堵塞的通道向右拐，到达控制室。找到一些补给品后，发现这里已无路可走，于是我原路回到测试室。从独眼怪尸体旁的小门进去，沿走廊来到有两个长颈怪的空地前。小心地绕过它们的妖爪，借助对面高墙缺口内的藤壶"飞"到楼内的走廊上。沿着管道来到维修间，找到电台，接受总部发来的下一道行动指令。听完任务，关闭电台左侧的电源开关，接着爬上梯子，打开左面壁架上的通道栅栏，顺着蜿蜒曲折的通道，我来到了坑洞蠕虫的老巢。

第八关 蠕虫之巢

穿过水池，跳到对面的空洞处，几个点射解决了房内的鳄鱼怪。进入房间，打开铁门开关，我冲进黑山研究所三号废物处理区。爬上对面高耸的长梯，到达走廊后，顺手捡起一些枪支，接着向左拐进三号区的一号废物站。打开对面的小门，眼前出现一只体形巨大的独眼蜈蚣怪（怎么看都不太象蠕虫），子弹和炸药都只能给它挠挠痒，我未及多想，按下面前的按钮，迅速跳到壁架上，紧接着向左跑进维修通道里，结果了前方的两只刺龙怪，到达一间楼梯断裂的房间里，一阵乱枪打死刺龙怪。随后我打碎断裂楼梯下的木箱，找到通风口，由通风管道来到废水控制台前。但由于没有打开GEAR BOX和VALVE，整个操作台形同虚设。左面的二号废物站入口通向GEAR BOX之路，右边的三号门则是打开VALVE的入口。

从二号铁门进去，快速跑过蜈蚣怪身边的壁架，进入对面的小门，打开右边墙上的开关，经过几个弯道，K掉沿途的几只刺龙怪，顺梯而下，从墙壁的孔洞中钻进堆满铁箱的房间，翻过铁箱，进入一个废水泄漏的房间。打掉天花板上的长舌怪，跳过毒液，通过电梯上到上方的控制台前，消灭守在那儿的刺龙怪后，按下按钮。透过面前的玻璃窗，见窗外的墙壁缓缓合拢，铁箱纷纷破碎。沿着原路回到墙壁合拢形成的狭窄通道处，一低头发现地板上有一扇通气窗。打碎栅栏，跳入水中，接着从梯子爬到地板上，打碎前面的玻璃，我进入一个通道。打死迎面扑来的鳄鱼怪，走过铁桥，打开GEAR BOX的开关。周围的水刹那间涌了过来，我拼命地沿着来时的路向前跑，跳入水池，待水涌到顶时，我从来时的通气口爬出来，回到废水控制台前。此时GEAR BOX的按钮已经有了电



源，剩下的任务就是找到VALVE的开关。

推开三号门，打死一只刺龙怪，沿梯子向上，拐过一个弯道，走到壁架上的蒸汽控制台前，扳动闸刀后，迅速退回走廊。再用海葵生物武器吸住对面墙上的藤壶，从蜈蚣怪的头顶一飞而过。打开平台上的阀

门和开关后，迅速转身跳到身后的下层壁架上，从通风口回到操作室。这时GEAR BOX和VALVE的按钮都已准备就绪，拉下总闸，只见蜈蚣怪在绝望的惨叫声中淹没在奔涌而出的放射性废水中。再次从三号门出发，通过有蒸汽控制台的壁架跳到下层的壁架上，顺梯子爬到桥的控制台前，按下按钮，待桥接通后，我大步流星地向前走去。

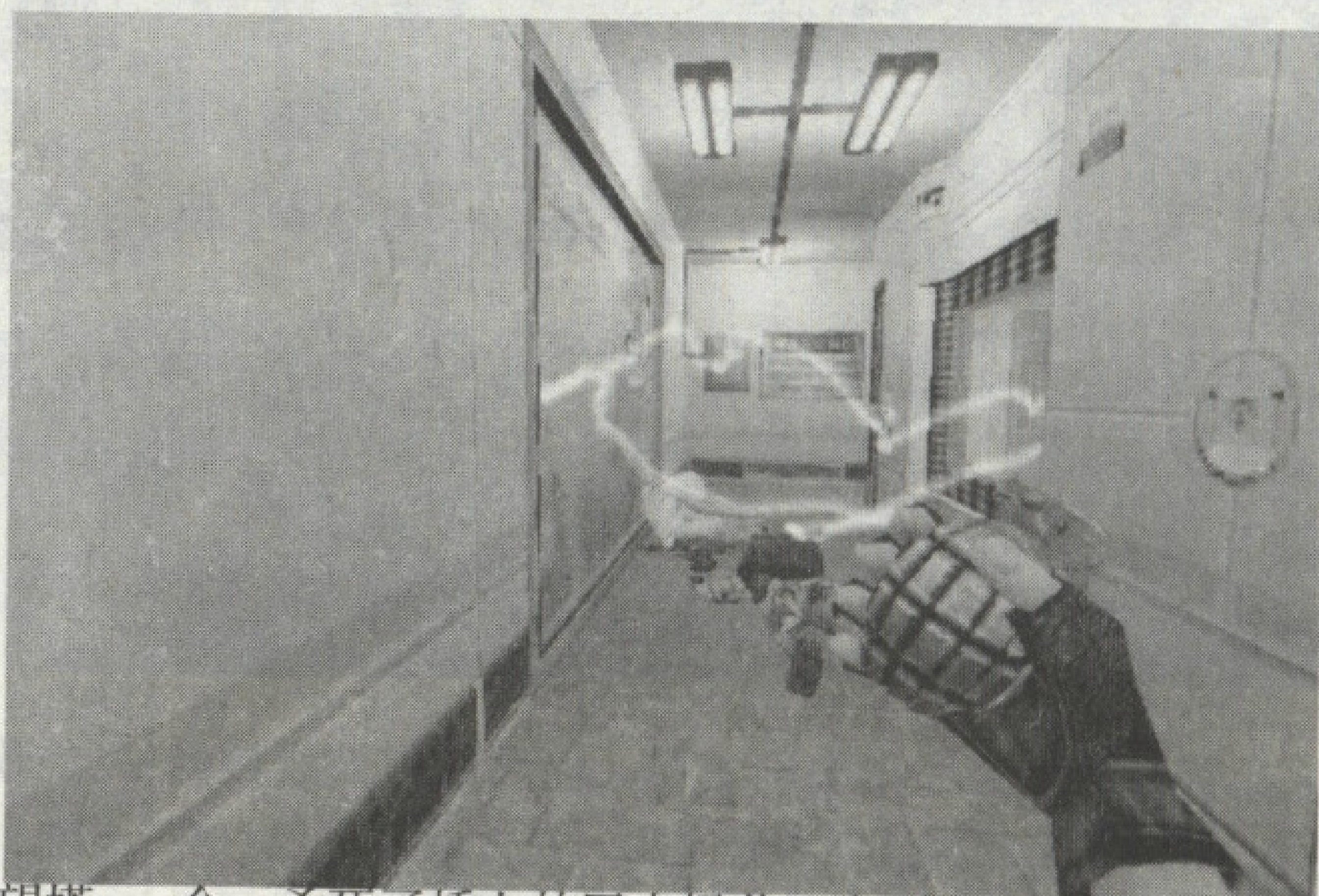
第九关 伪装

打开门，我进入一间巨大的长方形大厅中，地板下面布满了有毒的废水。打掉天花板上的长舌怪和地上的蜘蛛怪后，跳过断开的楼板，我拐到一个狭窄的房间中。杀死鳄鱼怪，利用藤壶一层层上到一个钢铁平台上，接着再跳到旁边的铁桥上。顺着梯子爬到山腰的平地，这时敌人的援军乘车到达。迅速到集装箱内拿起定时炸弹和机枪，依靠集装箱的掩护，消灭了四名手持冲锋枪的敌士兵。搜索完空地后，从建筑物旁倾斜的集装箱内进入。先凭借缺口用高级生物枪轻松地解决顽抗的敌军，再从墙下的缺口钻进建筑物内与援军汇合。

带着两名士兵从房门出来，一一解决两座了望塔和地面上的敌人，然后绕过集装箱，在与门相对的了望塔里得到狙击步枪（千万不要瞄准炸药射击）。接着绕过塔下的集装箱，从了望塔另外一侧的炸药箱后进入一条通向露天仓库的巷道。杀死空地上和屋内的敌人，从一扇大门的门缝中进入一间大厅。我紧贴着集装箱与墙壁间的缝隙来到大厅的中央，向左拐过一堆铁箱，只听大厅里传来激烈的枪声。等枪声平息下来后，我走进去收拾残局。在左面的斜坡上杀死一只独眼怪及其寄生生物，并在两个集装箱群之间的地板上找到一个入口。我拿起卡车上的装备，顺着梯子下到漆黑的地道中。

这里似乎没有生命的迹象，只听见水滴的声音。拐过一个弯道，突然大地出现剧烈的震动，我硬着头皮慢慢来到一个十字路口。只见一只巨大的蝎子怪冲过来，我且战且退，费劲地将它打发回老家。回到十字路口，逐个消灭其余的四个蝎子怪后，钻进栅栏，走到另一端，偷袭掉栏杆旁的蝎子怪。钻出栏杆，跑到水廊里，向前爬上铁梯，迅速冲到大门前，扳动闸刀关闭大门，然后消灭厅内的刺龙怪。用同样的方法关闭斜对角的大门，在大厅的一角狂吃一通补品后，再从对面的半圆形洞穴潜入蝎子怪的巢穴。修理掉六只蝎子怪，再顺着通道到达一个向上的铁梯前，爬上铁梯，等待援军打开封闭的栅栏后，我发现自己又回到了露天仓库中。

叫上队友，慢慢走出房屋，利用地形与外面的怪物们周旋（最好保护好你的医疗兵，此处有一个BUG，建议战前存盘）。经过激烈的枪战后，从一个集装箱穿过一条巷道，杀死挡路的怪物，在堆满红色集装箱的大院里与怪物们展开一场鏖战，消灭掉这些奇异的生物后，来到标有危险（DANGER）字样的破烂大门前。我走进去，沿着漆黑的通道进入了一个房间，补足所有的数值后，跨出铁门，与对面的战友配合，杀死了桥上的巨大怪兽。走到桥头，按下开关，炸断桥梁，从桥梁断裂处的管道钻进去，快爬到栅栏前时，突然脚下一滑，我掉入水流湍急的下层管道中，强大的水势把我冲到一个铁栅栏前。

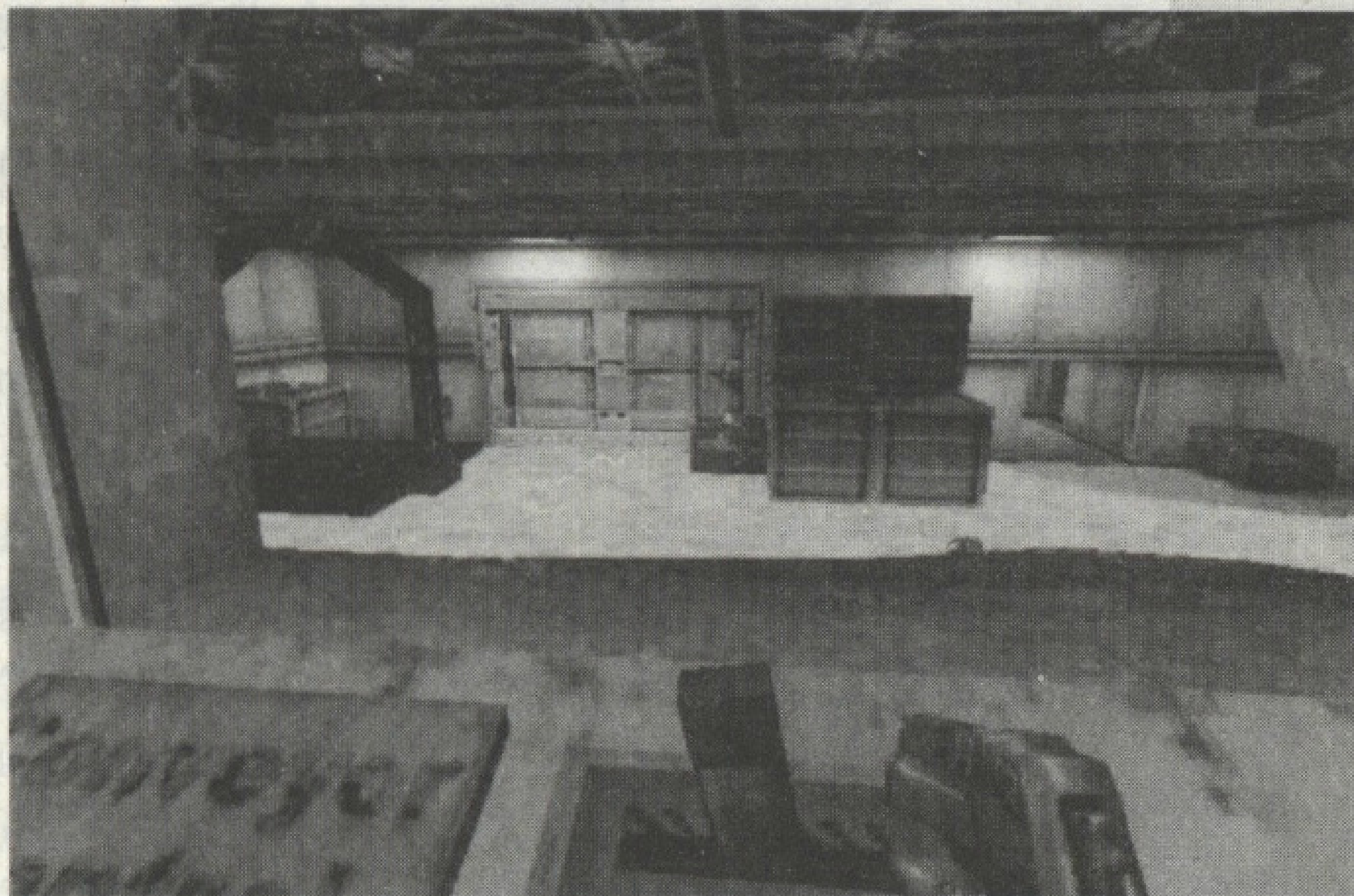


第十关 口袋

我转过身，向前几步，从右边破烂的栅栏口钻出，在峡谷的转弯处找到战友。跟着他们，来到一条河边，敌人在河对岸布有重兵。我迅速冲上制高点，夺下敌人的重机枪，协助战友们扫清障碍。然后孤身一人逆流而上，上岸后经过一段峡谷，到达一片建筑物前。利用地形，快速跑到左边大炮的建筑物下，再向右跑进一扇铁门内。杀死里面的守军，打开电台，接收总部的新指令。

走出门，K掉偷袭的两个敌人后，再偷袭大炮手。然后回到来路左边山崖打开的水泥盖前，钻进屋内，利用铁箱跳到管道上。接着沿管道一路爬行进入一个小房间，由楼梯拾级而上，其间有个分支口，右边通向装备补给处。上到顶层，发现我已到大炮前。转身杀掉传送来的闪电怪，用大炮向左侧有字的大门开火。轰开大门并炸碎里面的怪物，眼看没有什么敌人，我纵身跳下，推开新看见的小门，小心地拐进通道，用门作掩护，消灭门外的三个独眼怪和蝎子怪，而后迅速冲入场地右侧的小门内。打倒左侧黑暗角落

里的独眼怪，从后门上到屋顶。躲过直升机的袭击，利用卡车作掩体，将敌人的飞机击落。接下来我上到平台上，利用铁制的圆柱，经箱子跳到对面的高台上，再顺着梯子到达一扇铁门前。俯身钻进铁门，走到最里面关掉电源，随后回到高台，从半空中横架的电线上走到对面的屋顶处，找到通风口并进入房间。



首先解决大厅内的刺龙怪，然后沿斜坡慢慢向下，干掉路上的蝎子怪和刺龙怪。在大厅的入口，两个士兵突然从天而降，我一阵扫射，把他们变成了蜂窝。接着走入大厅，杀死汽车旁的怪物，从汽车上到上层地板。听完警卫的告诫后，我开始搜索整个地方。先点射干掉冲过来的士兵，然后从半掩的铁门溜到卡车的后方，用一个遥控炸弹将两名敌人送上了西天，接着爬上卡车，关闭弹头的引爆器。当我回到警卫室时，警卫磨磨蹭蹭地打开了房门。我找到电梯，按下按扭，来到一个未知的环境中。

第十一关 惊天碰撞

这里的房间到处堆放着木箱，刺客在里面往来穿梭。我先抓住时机干掉了几个跑动的刺客，然后选择合适的地点，将所有的生物炸弹悉数放出，再辅以机枪子弹，很快就清理完这一片区域。接下来利用铁箱的掩护，用手雷结束了传送带对面的重机枪手。顺着传送带朝前走，向左拐到铁箱处，跳上平台，跑到另一端，杀死下面的士兵后跳下平台，瞅准传送带的间隔并借助两壁的凹陷处朝前拐入右侧的房间内。在这里消灭掉上方的敌人后，乘坐黑暗处的升降梯上到平台上。小心地往前推进，消灭掉敌人后，从屋角的箱子开始，一步步跳到一段分开的走廊里。先用枪消灭下面的几只蝎子怪，再跳过两个摆动的木箱，接着跳到旁边的红色集装箱上。趴下休息一阵，等敌人火并的声音消失后，从旁边晃动的木箱上落到地面，开始清理地面上的残余分子。完成清理工作后，经过集装箱围成的入口，来到一扇铁门前，警卫人员为我打开了铁门。在屋内稍事休整，我登上升降梯，下到一个巨大的风道内。强劲的风力吹得我直向后退，我拼尽力气，跑到风道的楼梯下，从一个有开关的铁门进入一个空旷的房间中。顺着屋子中央的绳索，爬到上层的楼板上，在楼板一角的补血池内加满了我的生命值，然后来到一个巨大的紫色发光体前。我一动不动地注视着这个发光体，只见它慢慢传输出一个只巨大的基因蠕虫。我急忙抓起栏杆上的激光枪，瞄准它的眼睛射击，使它的一只眼睛暂时失明，再跑到另一台激光枪前，用同样的方法对付它。蠕虫的双眼受到攻击后，剧痛使它向后仰去，这时，它腹部出现一个紫色小球，这里是蠕虫的致命点，用激光枪一通射击，仍未能杀死它。蠕虫吐出一个刺龙怪后，双眼又恢复了正常。而我却不得不先解决刺龙怪。当我再次打瞎蠕虫的一只眼睛时，暴怒的蠕虫用利爪击断了两台激光枪之间的桥梁，我只好利用海葵生物武器飞到对面的激光枪前，以便打它的另一只眼睛。一旦生命值较低时，我立刻回到补血池补血。如此反复多次，终于将蠕虫变成一团灿烂的光球。

随着光球的消失，我的眼前突然变成一片黑暗，当我睁开眼时，发现自己正坐在飞机上，而博士正站在我的面前。他带着我一一游历我刚才经历过的地方。这时，我忽然对这片我曾经深恶痛绝的土地有了一些依恋之感。别了，曾经帮助过我的朋友，别了，我曾经战斗过的地方。

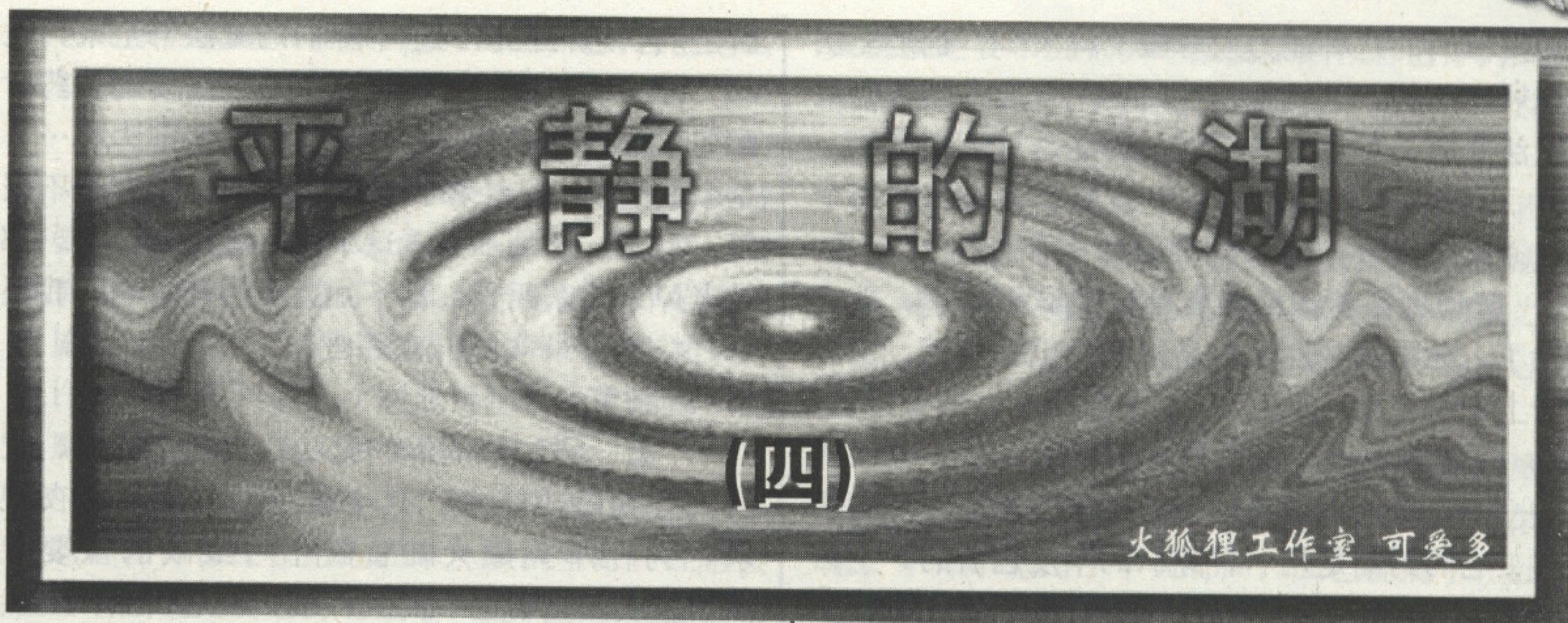
总评 85

制作	Valve	类型	主视角射击
发行	Sierra	语言	英文/中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐







日子过得很快，躺在床上的我心里想着，好象距离上次事故的日子已经越来越远了，我的身体经过调理也感觉到明显的恢复。

"queen，该吃药了。"Rilon推开房门，走进我的房间。接过他递过来的水杯，我吃下了这最后一剂药，据Rilon说吃完这剂药我的身体就可以痊愈了。说起来，这药还是Gamond特意为我熬制的，里面的几种药材也是Rilon在城堡后院的地里种的。为了让我能多些知识，他们和我讲过如何治疗我的伤病，吃什么药能花最少的时间起到最好的疗效……

"Rilon，"我把杯子放在床边的台子上，"谢谢你们这么长时间照顾我。"我这话是发自内心的，也许有的人会觉得这是客套，因为当初我是很不喜欢这兄弟俩儿的。但这的确是发自内心的，甚至可以说我都有些惭愧了，正是因为我当初对他们的蛮横无理。

"你不要说这个，你愿意和我们住在一块儿，我们已经非常开心了。何况治好自己的病不也是你的希望吗？"Rilon笑笑。"可是……可是我以前是那么的……"不知怎地，说着说着我竟然抽泣起来，也许是因为心里有太多的感慨吧，激动的心情一下子不知道该怎么控制，却偏偏用这种方式来表达。看见我哭了，Rilon一下子慌了神儿，他赶快递过来一张纸巾，站在一旁不知所措。接过纸巾，我坐在床上，擦着眼泪。因为选错了表达的方式，这个时候的我有些尴尬，不知道该说些什么。Rilon看我不哭了，终于松了口气，"你还是不哭的好，我最怕女孩子哭了。想想看，吃完今天的药，你就可以康复了，这么高兴的事儿，为什么还要哭呢？"他拍拍我的肩膀接着说，"时间不早了，快点儿躺下睡觉吧，明天一早醒来，你就又是一个活蹦乱跳的queen了！"

当暖融融的午后阳光从窗外照到屋子里的角落，吹着海风，我搬了把椅子靠在窗边坐下——今天的我已经和昨天不一样了。我的膝盖上放着Rilon送我的那本魔法书，我要开始学习魔法了……这是我还躺在病床上时就做的决定。裁缝固然比较简单容易，像我以前想的那样，只要有钱赚，钱多钱少无所谓。但现在看来我是想错了。

在Britain大陆上，赚钱是次要的，更重要的是我要生存。对，生存，靠自己的能力生存下去。如果我连自己的命都保不住，又何谈和BMW在一起愉快地生活，又何谈每天到Zinnia店里去缝缝补补呢？这次受伤给了我很大的经验教训，多亏有Rilon他们当时救我，如果没有呢？后果不堪设想……我这么一个单身的小姑娘，在这个其实对我是很凶险的大陆上，还是应该多学些什么，多些能保护自己的本领。这就是我的全部想法。

虽然我对魔法一点儿不懂，但我略懂些学习的方法。我以前听Gamond给我讲过，魔法的施展一靠咒语和药材，二靠自身的天赋。说起天赋，对我来讲，这一直是个很悬乎的东西。其实到现在，我也还不明白到底什么是天赋。但我听Gamond讲的那个意思，好象这是存在于我们人体内的一种魔法能力，当一个魔法师就是要善于运用这种超能力。如果只有药材和咒语，但无法



激发体内的这种能力或者激发得太少，也是无法施展魔法的。这就是为什么一个普通人就算知道魔法咒语，手边也有药材，却还是施不出魔法一样。当Gamond给我讲这一段时，我心想，那个普通人就是我，queen，呵呵。

听说魔法能力的激发是件很麻烦的事，那当然了，如果这是那么容易被激发出来的话，这大陆上谁都是魔法师了。

所以我决定，先从药材和咒语入手，先做我——一个普通人能做的事。这是一本厚厚的魔法书，它的封面是用一种陈旧的羊皮包着的，上面还绘有一些繁杂的花纹。和其他普通书籍不一样，在魔法书的封面上，还有一把锁，把封底的皮带向前翻，就可以用皮带上的扣子将封面上的锁头扣住，从而合上这本书。不就是一本魔法书么？为什么保密得这么严实？我用Rilon给我的钥匙，打开了这本属于我的魔法书……一股浓重的霉味儿扑鼻而来，大概很久没有人翻过了吧？真是的……会不会保管书籍啊，既然是重要的魔法书，为什么不经常翻开晒晒太阳呢？这么霉，让我以后怎么随身携带嘛。

我一边抱怨着，一边把书摊开在窗台上，让风吹散些书里的霉味儿。我从桌子上找了张薄纸，轻轻地在书页上擦过，试图擦掉些页面上的浮灰，因为书页上蒙着一层油灰，我几乎看不到页上的字。

现在好了，霉味已经小多了，我已经能看清楚书页上写的都是什么了。我把书从窗台上抱下来，又重新坐在窗边的椅子上，翻看这本似乎历史很悠久的魔法书……

原来魔法有8环？8环？为什么不叫8层？我心里想。咳，想那么多干什么，学习的时候不要胡思乱想，把本事学到手才是重要的，管那么多干什么。“在每一环里又有8种魔法……”，读到这里，我心里算了算，八八六十四！天哪，那一共就有64种魔法……那么多，让人家怎么学嘛！

我心里的懒惰劲儿又开始了，有的时候我也奇怪自己怎么就那么怕麻烦，经常是下定了决心的事情，到了真要做的时候又退缩不前，尽给自己找理由。咳，我又溜号了。我努力地把思绪从游走的状态再拉回到这本陈旧的魔法书上来。是的，你要学习魔法！“魔法的施展需要配合药材和咒语，同样需要激发出自身的魔法能力……”这个Gamond已经和我讲过了，我心里有些不服气。算了，还是不要看这个什么魔法概论了，都是老掉牙的东西了，谁不知道要用药材啊，我还是赶快看看最实际的东西吧！

翻到第一环……

“第一环：最基本的魔法，包含了治愈、魔法矢等初阶小法术，其中最重要的魔法为夜视术，为在不列颠大陆冒险不可或缺的重要魔法。”我浏览了这一页……哦？制造食品？居然还有魔法叫“制造食品”，来仔细看看这个吧，嘻嘻。“制造食品：用这种魔法可以迅速地制造出一份食物……”，我继续往下念，“所需药材有：大蒜、人参、曼佗罗根……”大蒜？我脑海里冒出了蒜的样子，这不就有吃的了么，还用什么法术？呵呵。继续看，“所需咒语：In Mani Ylem”。这个，这是几个一点没有意义的单词嘛，In Mani Ylem？难道念这个就能出吃的？我嘴里轻声念着这几个词……In……MAni……Ylem……恩？虽然有点绕嘴，但还念得出来……

心动不如行动！我还是试试看我有没有这个本事变出一份食物吧！我忘记了自己还没有练习怎么激发体内的魔法能力这回事，放下书，走到房间另一侧的书桌旁。

打开抽屉，从里面取出一个皮革制成的小包，打开包，里面是各种施展魔法用的药材，但是数量并不多。这是Gamond在给我讲魔法的事情时，顺便塞给我的，他说有了这些药材，我可以先自己试着练习一下。哈哈，现在它们就能派上用场了！

我找了张纸，把包里的药材全部倒在纸上，因为我还不太认识这些药材，所以我要对照着书上的样子才能找到。哦不，大蒜我还是认识的，我把大蒜从药材堆里挑出来放到一边。这个，人参，我也认识……人参又被我挑了出来。那么..曼佗罗根呢？名字听上去很美，曼佗罗。可是什么样子我没见过……我手里抱着书，一面看看书上的图示，一面翻翻摊在纸上的药材，hmm……找到了，就是这个，比人参要稍微小些的东西，



但它的颜色要比人参深许多。我很高兴自己这么快就找到了所需的3种药材。

我把他们放到一起，放到一个小碗里。嘻嘻，这个小碗也是Gamond给我的，调制药材时需要用一个容器。In Mani Ylem……我又在心里默背了一遍咒语。好了，我对自己说，开始第一次施展法术吧！此时我的感觉非同一般的神圣，也许因为这是我第一次施展魔法，也许因为一施展魔法就会让人有这种神圣的感觉。

一直以来，魔法师这个职业在我心里就是那么的神秘，每次在路边的草丛里闲坐时，经常会看见一些匆匆而过的魔法师。他们穿着魔法师特有的服装，戴着一顶魔法师才能戴的帽子，手上拿着一根魔法杖。

在这块大陆上，魔法师也有正义与邪恶之分，正义的魔法师帮助人们降服吃人的恶龙和破坏人们生活的鬼怪精灵，是Britain大陆上最受尊敬的职业。

我深深地吸了一口气，把两只手向前平伸起，用手指指着装有三种药材的小碗，我缓缓地闭上眼睛，说出了那句咒语：In Mani Ylem……此时我的感觉非同一般的神圣，也许因为这是我第一次施展魔法，也许因为一施展魔法就会让人有这种神圣的感觉。

但是，在我口中念念有词地把咒语诵出之后，随之而来的却是一阵莫名其妙的眩晕，从我的手掌间冒出了一股浓浓的黑烟，这股黑烟带着一股刺鼻辛辣的味道，熏得我眼泪一下子就流了出来。我跌跌撞撞地冲出房门，只觉得胸口发闷，有种想要呕吐的感觉。

惊魂未定的我在屋外呆了好久才提心吊胆地回到了自己的房间，这要是把人家屋里的摆设弄坏了多对不起人家呀，他们好心好意地让我来住……真是的。

回到房间里，还好，屋里除了还有一丝淡淡的怪味，家具并没有被损坏。我打开窗户让空气流通，以让这股味道赶快散尽。

背靠着窗户，我开始盘算刚才施法时到底犯了什么错误。药材和咒语是没错的，那错的是什么呢？总不会制造的食物就是那股充满怪味的黑烟吧！

Gamond的话又回响在我耳边，“魔法成功的关键就是要学会正确地激发深藏在自己体内的魔法能力……”看来我刚才并没有考虑到这一点，从而导致第一次的施法失败。

我安心地坐了下来，重新捧起那本属于我的魔法书，细细地看起了刚才被我忽略的魔法概论。哦，原来魔法能力是需要耗费全身的精力去引发，怪不得以前听说过有的魔法师在施法过度会出现精疲力竭的现象。

为了不再出现刚才的错误，我仔细地把魔法概论这一章看了好几遍，每一段话都细细推敲几遍，不知不觉用了半天时间。天已经黑了，肚子还真饿得咕咕叫了……

我重新在药包里将所需的三种药材挑了出来，心中将魔法书中的话又回忆了几遍，我闭上双眼，心中只觉一片空明，魔法的空气仿佛弥漫了整个房间。生命的精灵，请听从我的召唤……瞬时间，我觉得我的全身被一股神奇的力量所笼罩，这种力量流遍我的身躯，冲向我的手指间。我出于本能地平伸出双手，口中如梦臆般地念出了In——Mani——Ylem!

一道白光闪过，我的全身又恢复了常态，我下意识向后退了几步……没有刺鼻的怪味，没有满屋的黑烟……一股食物的香味却扑鼻而来……定睛一看，哈哈，本来空空的桌面上摆了一个大大的蛋糕！“成功了，我会施魔法了！”等等，先看看能不能吃，别费了好大劲变出来的却是个摆设……我怀着忐忑不安的心情走到桌子前，上下打量了一下这个蛋糕，怎么看怎么觉得这和一般的蛋糕没什么区别。用手捅了捅，软软的，嗯，手感还不错。我轻轻地掰下了一块，闻了闻……好香呀！腹中的饥饿驱使我顾不上许多，立刻把这块蛋糕送进了嘴里，哈哈，这是真的蛋糕，味道和从Britain城的食品店里买的一模一样！我兴奋地跳了起来，全然忘记了我第一次施法失败时的窘态。

“啪，啪……”身后传来了几声清脆的掌声，“queen，你魔法学得好快呀。”我回头一看，只见Gamond和Rilon兄弟俩正倚在门前，似笑非笑地望着我……

（待续）

补丁铺

春节终于过去了，大家也都玩够了、休息够了。我们又要继续那不断重复的生活了——当学生的依旧要继续学习，而工作的人们也还是老样子，天天去上班，一切显得没有一丝新意。虽然我们这些爱玩游戏的人似乎每天都有游戏相伴，可以调剂一下枯燥无味的生活。但游戏结束后，留给我们的又是什么呢？是激动、是成功、还是满足？其实，玩游戏的人和那些把全身心都放在网上的网虫们没什么区别，因为他们都是过度专注了，他们把自己的生活，甚至生命都放在了游戏上面。他们这样做无所谓对错，因为这也许就是他们未来的事业，但我觉得这个社会是靠人与人互相交流而构建起来的，如果你只能在游戏中才能表达感情，或是只在网上才能与别人进行顺畅的交流，那么我敢断言，这对于一个"人"的发展是没有多大益处的。所以，掌柜的我想大家如果不是以游戏为未来事业的话，那么还是把自己的身心从游戏中解脱出来一部分吧。

讲了这么多自己的感想，也不知道大家是不是同意呢？不说了，还是继续谈我们的老话题——补丁吧。虽说最近好东东不多，但这回我还是为大家带来了一些不错的玩艺儿，像《战争地带II》的修改器，《奇迹时代》的修改器和《潘多拉盒子》的补丁，希望玩家能够喜欢。另外，从下期开始，我们工作室即将和浪潮游戏资讯网一起合作来为玩家们制作补丁栏目，到时大家要是急需补丁铺中介绍过的补丁的话，也可以上网到他们那里进行下载了。

北京 枫茗轩工作室

《天子传奇》补丁

《天子传奇》也是一部比较不错的游戏，不过很多玩家发现在打完纣王后会出现一些致命的BUG。还好有这个补丁能够改掉这个可怕的问题，希望它能助各位玩家早日打穿游戏。

使用方法：将子目录\tzcq下的所有文件拷贝到游戏所在目录即可。

《战争地带II》修改器

Battlezone II

记得当年《战争地带》刚刚问世时，就已经有一大群玩家对它爱不释手了。这不，它的二代一出，掌柜的我就毫不犹豫的去弄了一套。要说《战争地带II》的画面效果真不一般，其真实性足以让人瞠目结舌，而游戏的操控也非常简单，大体上靠鼠标和键盘上的几个键就可以和敌人一较高低了。不过那些外星怪物也绝非泛泛之辈，如果你游戏水平不济的话，那可就惨了，不过要是有掌柜的我找来的这个修改器，那么你就什么都不用怕了。

使用方法：直接运行子目录\Bz2trn下的执行文件trainer.exe，接着进入游戏，在游戏中按下F11就可以获得无限的弹药，而按下F12键就能获得无限的生命值。

《奇迹时代》修改器

Age of Wonders

也许是《英雄无敌3》太成功了，以至于除了3DO自己继续推出它的资料片《末日之刃》外，其他公司也相继推出了类似的游戏，《奇迹时代》就是其中比较不错的一个。甚至在画风和音乐等方面还要更胜一筹，只不过它的名气比起《英雄无敌》系列要小一些罢了。

使用方法：直接运行子目录\cm下的执行文件Cmaowtr.exe，然后进入游戏，在游戏中按下相应的热键就能够实现下面的功能。注意：只有在1.0、1.1和1.2这三个版本中，修改器才能发挥作用。

F6：设置为999999黄金

F7：设置为999999法力

F8：打开/关闭战争之雾

F9：无限移动打开/关闭

《潘多拉盒子》中文版补丁

Pandora's Box

《潘多拉盒子》虽然说是一个以解谜为主的游戏，但由于它的谜题类型比较单一，几乎所有的解谜游戏都是针对图案来进行操作的，所以在这一点上它没办法和《第七位访客》、《第十一小时》相比。不过，也许是因为这部游戏是微软发行的，再加上最近一段时间里也没有什么不错的解谜类游戏出现，所以一时间玩这部游戏的人还真不少。对于掌柜的我来说，我最喜欢游戏中的音乐了，由于你要在世界各地找回从盒子中跑掉的东东，所以在各处解谜的同时，还可以欣赏那里的音乐，而这个中文版则可以帮助那些英文不太好的玩家顺利地了解游戏中的信息。

使用方法：将子目录\panbox下的所有文件拷贝到游戏所在目录中即可。

《魔兽争霸II》战网版修改器

War CraftII

现在大家玩游戏似乎有一种复古的风潮，很多人都开始把以前的老游戏拿出来玩，而《魔兽争霸II》就是其中之一。不过这回与其它游戏不同的是，最新版的《魔兽争霸II》可以支持在战网上进行对战了，这对于很多喜欢对战的"魔兽"们来说，真是一个好消息。所以掌柜的我也赶紧找来这个好东东，让玩家们在游戏时都能够爽上一把。

使用方法：直接运行子目录\wc2bn下的执行文件Wc2bnoo.exe，接着进入游戏，在游戏中按下相应的热键就可以实现下面的功能：

Shift+INS/Shift+DEL：没有雾/打开雾

数字键盘上的"*"/数字键盘上的"/"：立刻断开连接/暂停断开连接

Num Lock：获得所有魔法和研究技术

INS/DEL：打开地图/关闭地图

Home/End：能建所有建筑/只能建你这一方可以建的建筑

《雷神之锤III——竞技场》补丁

QUAKEIII: Arena

要说《雷神之锤III》有BUG，恐怕很多玩家都不会相信。但这确是事实。不过还好，有了这个补丁后，以下这些问题就可以解决了：

1.在dedicated servers模式中，当BOTS在交谈的时候会死机的问题。

2.在LINUX模式下BOTS交谈时的死机问题。

3.在夺旗模式中BOTS在扛旗过程中被杀，但仍然继续去得分的问题。

4.包含了上一版补丁中的问题修正。

使用方法：直接运行子目录\q3point下的执行文件q3pointbeta2.exe，按照安装程序的提示，将文件复制到游戏所在目录下即可。

《飙风战士》修改器

Driver

《飙风战士》的英文原名是Driver，意思就是司机，而这么古怪的中文名估计又是香港人起的吧。这是一部比较另类的赛车游戏，玩家们在上手时可能不太习惯，没关系，只要有了这个修改器你就什么都不怕了。

使用方法：直接运行子目录\driver下的执行文件Drivert3.exe，接着到游戏目录下执行game.exe进入游戏。如果game.exe不存在的话，那么请将游戏的执行文件改为这个名字，接着运行即可。然后在游戏中按下相应的热键就可以实现下面的功能：

Alt+Z：汽车不会损坏

Alt+X：不会违规

Alt+A：加速

Alt+S：减速

《星际争霸》高达1.06版补丁

Star Craft

很多玩家以前可能都玩过高达版的《星际争霸》，前几天，掌柜的我听说现在这个东东的补丁已经出到1.06版了，于是赶紧将它找来给诸位玩家奉上。不过在使用前，得告诉大家一声，你的《星际争霸》必须是1.07版以上才能够顺利运行这个程序。

使用方法：将子目录\scgun下的文件拷贝到游戏所在目录下即可。

本期补丁收录在《大众软件CD》2000年第3期。

秘技

上海 天骄创作室：雷鸣

世纪决战

在游戏中输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

mpkfa：无敌

mppos：显示方位

mpfps：显示帧速

圣剑大陆

游戏过程中按F8输入oh vincent，再按下回车键，再按F8键输入以下字符串以得到相应的秘技效果：

hp filling：体力全满（战斗中才能使用）

mp filling：法力全满（战斗中才能使用）

level up：等级上升一级

wahaha：直接过关

VR中华职棒

在球员编辑器中，选择要修改的投手，只要在投球特性中的球员照片上按鼠标左键两下，选择取消就可以修改所有球路的球速。

三国之星海风云——孙权的野心

游戏中同时按下以下键便可得到相应的秘技效果：

~键+↑键 = 武将等级+3

~键+B键 = 建设建筑物的速度×2

~键+G键 = 补充全单位的能源

~键+K键 = 能源+2000

~键+0键 = 生产单位速度×2

~键+W键 = 任务完成

永远的雷曼

Rayman Forever

raylives：99条命

raypoint：能量全满

goldfist：金拳头

power：全部正常能量

混乱都市

UrbanChaos

在游戏中按下F9并输入字符串"BANGUNSNOTGAMES"进入秘技模式，在此过程中你将不会受到伤害。接着再按一次F9并输入以下字符串（不包括冒号）以获得相应的秘技效果：

BOO：爆炸体

CRINKLES：打开皱纹开关

DARCI：控制D'arci

ROPER：控制Roper

FADE #：减弱第#关的雾化

WORLD：选择音乐

AMBIENT # #：使周围变亮

#：调整色彩（R,G,B）

WIN：过关

LOST：任务失败

CCTV：一切东西变为绿色荧光

TELW #：到游戏中重要的地点#

TELS：保存一个地图上的行程点

TELR：返回地图上的行程点

Q：显示汽车路路线

W：制造下雨效果

E：随机的交通工具

R：放置易爆炸的桶

I：显示在地区上行走人

[或]：切换敌人的视角

P：敌人视角开关

；：慢运动开关

'：暂停/开始行动

>：释放烟雾

/：秘密调试开关

Ctrl：显示数据，特性，其他信息

G：移动给10英尺或移动到框架上面

J：显示交叉栅格

L：加亮

F11：减暗开关

F12：增加游戏武器

F3：退出游戏

Numpad 7：游戏效果选择

5：打开游戏效果

3：神秘的橙色烟雾

跳舞街
DANCE DANCE REVOLUTION

隐藏模式：

在街机模式的难易度选择画面中按↑，便会出现一个特别的SECRET MODE SELECT，只要按照下面的指令进行输入，便可出现MIRROR、DOUBLE、ANOTHER、MANIAC四个隐藏模式。以下为模式名指令：

MIRROR MODE：左、右、左、右、左、右、左、右

DOUBLE MODE：上、上、下、下、左、右、左、右

ANOTHER MODE：上、上、下、下、上、上、下、下

MANLAC MODE：左、左、右、右、左、左、右、右

模拟人生
SimLife

在游戏中输入以下字符串便可得到相应的秘技效果：

food：停止Ultra-Food来源

joke：显示笑话

fund：显示"You are now $10,000 richer"

seed：到处长满植物

wall：岩石变成墙壁

just：奇怪的噪音

灵魂战士
Soul Fighter

在出现Soul Fighter标志时，同时按下“左+Y”，再进入选项菜单后退出，如果

操作正确，会出现秘技屏幕，输入以下字符串以得到相应的秘技效果：

ABXXYA：额外的血

XAAYBB：全部武器

AABXYA：第2关

XAYAAB：第3关

YYBAXA：第4关

BABXXY：第5关

XAXBYY：第6关

ABXBYB：第7关

YBBAXY：第8关

BYAAXB：第9关

XABBAX：第10关

YBYXAB：第11关

XBAXBY：第12关

洲际风暴82
Interstate'82

在游戏中按下Esc键，输入以下字符串后再按Esc键回到游戏便可得到相应的秘技效果：

KISS：把普通的交通工具当作靶子（SP Only）

LOVE：杀死雷达上显示的所有敌人（SP Only）

CUDDLE：汽车不会受伤害（SP Only）

HUGS：使队友不受伤害（SP Only）

CARESS：弹药全满

IMLAME：结束任务

SYRUP：使所有的交通工具停下来，但是能还射（SP Only）

MRFREEZE：冻结时间

NUKEME：自杀

星球大战——德鲁伊之作
Star Wars: Droid Works

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技效果：

chewbacca：全部Droid部分

staying alive：上帝模式

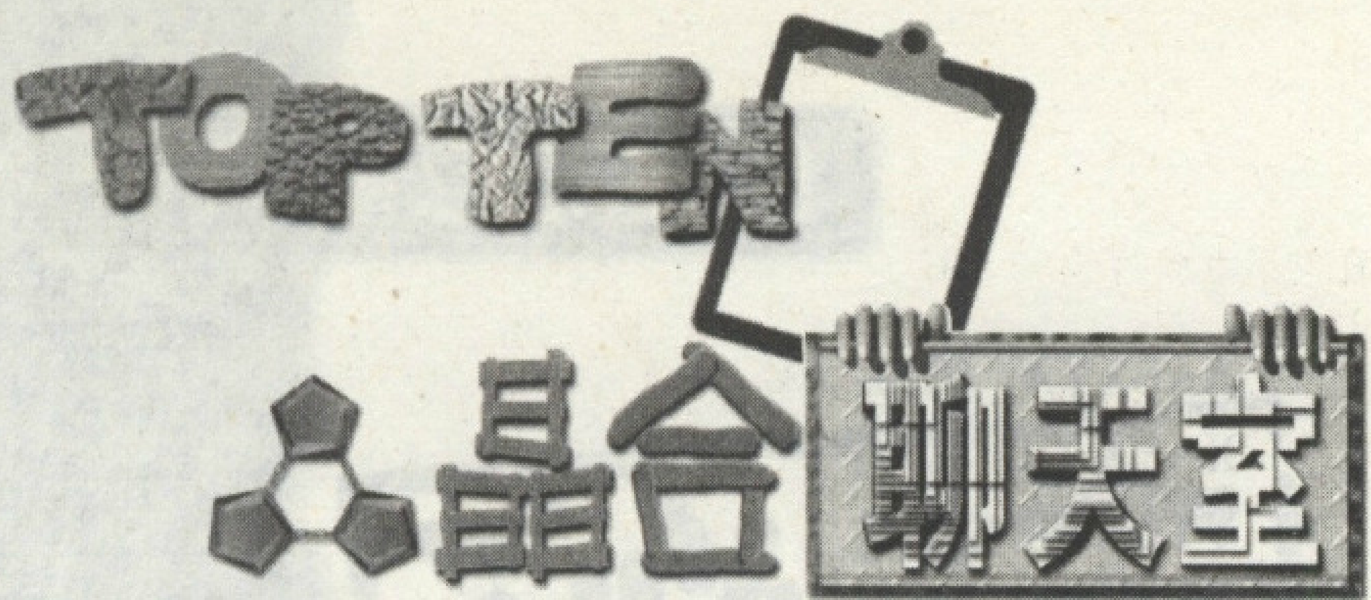
storm：电量满

lockandload：激光枪

bubbles：神秘的部分

E-MAIL: tianjiao@163.net

WEB: http://www.tianjiao.net



我们的聊天室又开张了，最近在网站的社区里流连，却发现聊天有时并不是一件很有趣的事，不管是在现实中还是网上的虚拟世界，总要言之有物是吗？让我看到你闪光的思想吧。最近给聊天室来信的玩家明显减少，也许是雪下得太大，把大家拿笔的手都冻到袖子里去了，总之这不是一个好兆头啊！

广西　无名氏

时下聊天室里大家聊的内容多是和游戏有关，而关心热门软件排行榜的人实在是太少了。其实一部好的游戏不仅需要硬件上的支持，倘若没有相关软件运行，终究不能体会其精髓之所在，就像一个英文菜鸟级玩家用奔Ⅲ玩英文游戏一样——不爽！

这就是幕后英雄啊，默默地在后台工作，以至于人们往往忽略了它们的存在。软件同样有其文化，有谁仔细体会过不同国家出品的软件之间的风格差异吗？用心想想吧，很有趣的。

北京　PigKnight（PK）

名词解释——

老编：老扁小编者为老编。

小编：老被老编抓住小辫子者为小编。

Walker：工作努力，人气超强（自认为），工资、奖金却屡屡被扣者。

鲲：一种应列为国家一级保护却被屡次殴打的动物？

蜃：一种极为聪明的动物（看见同门鲲被“风迷”们狂咬之后立即悟出了言语之道）。

看着新版的《大众软件》，有一种把一个小有名气的剑客转职为豪侠的感觉（原想写升到英雄，后来想到《大众软件》一定会办得更好，于是就留了点余地），挺爽的。

呵呵，你对晶合众掌门挺熟悉的啊，nmmmmm……写得挺像，不过Walker那段把什么“（自认为）”去掉就更像了。

福建　唐宇恒

我来提供关于工具软件的笑话一则：

一日上历史课，老师正在讲述东汉的匈奴与汉的民族关系，而L君则在“地下”津津有味地“学习”《大众软件》1999年12月下“双雄会——东方网译vs金山快译2000”一文。突然，老师如神兵天降，站在L君面前大吼：“L君，上课要专心！想当年我的学习环境是……，你现在是……，而你却……（省略号部分过长，且幼儿园学历以上的同志应能倒背如流，故省去）。现在你说说匈奴在东汉时分裂成两部分，一部分西迁与斯拉夫人同化，另一部分呢？！”

L君犹如听天书一般，环顾四周，各位兄弟均暗自窃笑。L君发狠：以后你们谁再向我借《大软》，我就……

“另一部分内迁汉化！你真是气死我了。现在你再说说匈奴汉化过程……”老师盯着《大软》狠狠地说。

汉化？L君顺口答道：“汉化？大概他们用的是金山快译2000或东方网译，最近有‘红色正版风暴’，只要28元，也许……可能……”

@#^%&*$##@!!……

一本《大软》在风中哭泣……

这个L君恐怕就是唐朋友自己吧？老师与学生并不是对立的，你们以后就明白了，现在要做的就是上课时不要看无关的东西，否则老师与家长们一致抗议，误人子弟的罪名我们可担待不起哦。

浙江　周本表

在光辉高校中，本人钟情的人嘛——一片桐。为了追她，我努力提高自己的素养。功夫不负有心人，N个月后，我和她终于开始交往，那时可真幸福啊！但好景不长，不长的时间就谣言四起，别的女生给我的是冷眼，而她——彩子也频频爽约。为了挽回这段感情，只好与那些女生搭搭腔，可现在倒好，其她女生对我的印象都上升了，唯独你却越来越冷淡，我的心如临冰窖，用胸中仅剩的一口热气对彩子说：“她们对我好，你不用吃醋，应该为自己骄傲。越多女生喜欢我，越能证明你拥有最佳男友啊！”

上海　何文浩

本人有个习惯，玩电脑时爱看电视。某天在玩《心跳回忆》时，听到电视《相约星期六》（上海的一个红娘节目）中每位女士在谈到对男士的要求时总要说一句：“职位总要好一点。”言外之意就是要有点钱的。看着电脑上结奈那张纯真的脸，忽然感悟到：难道现在真的没有罗米欧与朱丽叶的那种纯真的爱情了吗？

看看，《心跳回忆》这款游戏把这些痴迷的玩家害成什么样了？说实话我对《心跳回忆》并无好感，那种一对多的游戏方式能够称为“纯真”吗？谈到它我只能说佩服日本人的经济头脑，日本人的真实生活极其平淡乏味，压力巨大，做出来的东西却又这么“虚无飘渺”，这种反差真是奇特！

晶合实验室　Walker

本期幸运读者

广西　孔　亮	广东　雷凤玲
福建　唐宇恒	深圳　周　玮
上海　何文浩	江西　徐　超
广东　余　付	辽宁　杨　帆
四川　汪景艳	浙江　许　晨

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件**“东方网神（世纪号）”**一套。





北京的雪。

北京终于下雪了，很大。漫天飞舞的雪花飘飘洒洒，像一群群调皮的小精灵一样不停地迎面扑到Walker的脸上，然后化作水珠，在Walker大人的面庞上滑落。

“呵呵，小雪花，你们好啊。”Walker在心中欣喜地喊着，然后跑到院子里用脚踩出了一个大大的“Walker”，很多年没这么干过了，嘿、嘿。

在这样雪后初晴的夜里，又怎么能再让工作牵拌住我的心呢？于是Walker大人终于决定抛开所有的心事，对着窗外倾泻而下的清冷月光，在银光闪闪的世界里任由思绪穿过千年烽烟，不由自主地恍然置身于“林教头风雪山神庙”的那一晚，深入到那些著名人物的精神世界，去感受他们的孤寂与落寞。同样的是大雪纷飞、朔风劲吹，可那样的让生命恣意挥洒，快意恩仇的日子，现在还能到哪里去追寻呢……

于是，那一晚老编终于不再出现；那一晚，Walker的手指也终于远离了亲爱的键盘和鼠标。那一晚，成了Walker自己的孤独夜晚……

新年接到了很多朋友的贺卡，在此向他们表示衷心感谢。转过年来的排行榜也终于有了些变化。

第一点是不知怎么回事，网上和来信的选票数突然大幅度下降，仔细想了想可能是上期杂志把选票错登成游戏排行榜的了，而最近网站频频改动，且速度一直较慢，可能影响了大家参与活动的兴趣。另外最近很多人都要面临考试，那些平日里光知道打游戏，学习不努力的家伙们免不了要手忙脚乱一气，哼！邮资调整也许是另外一个原因。不过不管怎么说，缺少大家的支持与参与，杂志怎么能办得红火呢？因此利用这个机会本大人要登高疾呼：长此以往，国将不国……咦，怎么没人应声？呵呵，请大家快来投票，就不要再让本大人着急了。其实参加我们的各种活动都可以用一封信发来，我们自然会把它们分开，不用担心，就让中国邮政少赚点吧。另外就是再次提醒大家，一定要把自己的通信地址邮编姓名写清楚，否则与奖品失之交臂可别怪我哦！

第二点是国产软件在榜上大行其道，继上期的14款之后，本期又多了一款，达到了创纪录的15款。看来大家对于自己的产品真是关爱有加，广大的国产软件的作者和公司们可要努力了，不能辜负大家的一番热诚啊。同时JetCar、OICQ和MagicSet这样的优秀国产共享软件终于跃然上榜，其中JetCar首次上榜就超过了老牌的杀毒软件KILL98而排在第11位，真是让本大人高兴啊。经过多年的努力，国产共享软件终于渐成气候，那么什么时候它们能取代WinZip、ACDSee和Winamp，让我们的每台机器上都成为清一色的国产软件的天下呢？看起来那一天也许并不遥远。

恭贺新禧

Walker榜评

第三点是本大人虽然装模做样地在我们的网上社区里申请了个帖子室，但确实工作太忙，自己倒很少有时间上去和大家交流，真是抱歉，今后争取多匀出一些时间来和大家聊聊。不过据说帖子室里有些人的言辞十分“嚣张”，等我有了时间——这一小撮阶级敌人，你们就等着发抖吧！

年初接到了陆冰隽工作室苍茫和T恤两位朋友为杂志写的一篇幻想小说，很有些意思，我准备放在这里连载，希望大家喜欢，并代表编辑部向他们表示感谢。

新年巨献——大众软件恩仇记

楔子

这是一个南方小城。时值盛夏，人们挥汗如雨。

“杀杀杀！”——一连串的吼声从一间红顶白墙的大房子里传出。房内一个精瘦的年轻人正在赤膊练拳，屋角堆满了书籍，从年代上看已经存在很久了。年轻人凌空飞起一腿后，收势站立，地上留下了很多汗渍。

这个年轻人深深吸了几口气，看了看正东墙上嵌着的一块木板，上面赫然刻着一个大字：“印”。年轻人摆好架势，凝视着木板半晌不动。随着一声呼喝：“破！”，年轻人骤然暴起，挥拳向木板劈去！

“轰隆”一声巨响，木板和石墙都被击得粉碎，年轻人随着拳劲冲到了外面。

“啪啪啪……”，掌声不绝于耳，坐在不远处高台上的几个年长之人不禁微微颔首。

几位长者中的一人站起宣布：广西商业大学数学软件信息学院99期毕业生阿古，你以优异成绩从本学院96信息班修业期满，同时在本学院抑武学堂勤修新武技，练成“猛虎雷神罡”，破“绝室封印”而出，现准予毕业！

许多人欢呼着围上去，把精瘦的年轻人高高抛起，年轻人脸上也露出了笑容。

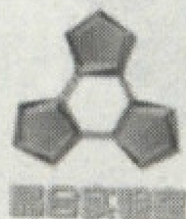
在商大的校长室里，校长方戈银正向背对着他的一位男人说：“Walker先生，怎么样，我们学校今年的毕业生可有直接晋级你处进修的人选？”

被称为Walker的男人好一会儿才慢慢开腔：“能通过长恨阁，才能真正证明他们的实力！”

方校长甫听此言，不由得打了一个寒战，接着长吸一口气，小心地问：“是不是被称为‘中国四大苛考’之一的长恨阁？那可是你的朋友大内总管主考啊！他的实力与你不分伯仲，这……对于他们是否太过残酷呢？”

Walker慢慢地说：“自从无霜神韵BRIAN叛社之后，我社再没有人能与其一较高下……而我、大内总管和其他三大苛考的主监都有不能亲自和他一战的理由，老编年事已高，更不可能让他去冒险……好吧，方校长，让他们自愿报名！”（待续）

晶合实验室 Walker
E-mail：walker@popsoft.com.cn
ICQ：40015173
OICQ：1113864



热门软件排行榜

Top 20

本期选票在66页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
Winamp	V2.50e	1	Nullsoft Inc.	自由	音乐	412	↑
超级解霸	V5.5	2	北京豪杰公司	商业	多媒体	336	↑
Net Ants	V1.0beta2.75	3	洪以容	自由	网络	314	↑
金山词霸	2000	4	金山公司	商业	翻译	207	↑
Magicwin98	V1.3	5	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	内码	183	↑
金山快译	2000	6	金山公司	商业	翻译	160	○
KV300	Z.6	7	北京江民公司	商业	杀毒	156	↑
FoxMail	V3.0beta2	8	张小龙	自由	网络	154	↓
FPE	2000	9	第三波	商业	修改	135	↑
东方快车	世纪号	10	北京实达铭泰公司	商业	翻译	127	↓
JetCar	V0.75	11		共享	网络	120	首次上榜
KILL98	V7.97	12	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	116	↑
Internet Explorer	V5.5	13	Microsoft	自由	网络	111	↑
瑞星	10.18	14	北京瑞星公司	商业	杀毒	102	↓
Photoshop	V5.5	15	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	83	↑
金山游侠	II	15	金山公司	商业	修改	83	↓
WPS	2000	17	金山公司	商业	办公	61	○
OICQ	V99b Build 0118	18	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	57	首次上榜
MagicSet	V2.95	19	蔡旋	共享	系统	55	首次上榜
Norton Utilities	2000	20	Symantec	共享	系统	53	↑

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V7.0
ACDSee	V3.0

在Vantage Master的世界里至今为人所知的部分，只有一块大陆和附近一些岛屿，而在这里则由使用魔法道具和文字的人控制着的神秘世界……

天、地、水、火组成的精灵世界的战略游戏，带您走进一个幻想的世界，支持连线比赛。

《魔唤精灵》是一款策略角色扮演类游戏，《魔唤精灵》的游戏方式和传统的TV Game很接近，玩家很容易上手。游戏兼顾了入门游戏的亲和力及游戏趣味。玩家须在战略上不断下工夫，不断的挑战玩家的智慧与耐力的极限。场景多变，故事充满想象空间，加深了玩家的参与感，对少年玩家来说，真是机合胃口！

零售价：15.00元
国内邮购请加邮费5元
预定于2000年2月面市

魔唤精灵
Vantage Master

p://www.popsoft.com.cn
(010)67136350
)67136350
chanpin@popsoft.com.cn
话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
电话：(010)67164859
电话：(010)82634092、82634107
北京海淀区苏州街邮局045信箱
100089



北京晶合顺达计算机公司总代理

大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

当国产原创娱乐软件带着遗憾、带着荣耀、带着希望送走了辉煌的20世纪之后，国内那些不屈的勇士们已在千禧年到来之际给华夏大地的玩家们送来了新世纪的第一缕曙光——《平原惊雷》

它一改追逐国外“即时战略”的风潮，以普实无华的创作手法，历时两年，倾囊于不顾，披星戴月，开创了动作类游戏的新里程：动作+RPG风格。没有豪华的场面、不需要紧绷的神精，只追求像“超级马力”、“炸弹超人”那样，使国人能在轻松愉快中长时间的观赏自己的休闲力作。且看他的风格和特点：

★有您熟悉的故事情节：
以抗日战争为背景，充分发挥了《地雷战》、《地道战》、《平原游击队》等影片的广阔素材，宏扬了大无畏的民族气节。

★有新意：
动作+RPG，需要你的灵活与智慧。

★有份量：
41关，关关相扣，一关更比一关难。

★有意义：
属于中国人自己的“炸弹超人”。

★有特点：
融进了RPG、AVG、ACT等游戏特点，游戏感强且操作简单，老少皆宜。

零售价 28元



附赠：
游戏修改工具“东方不败”软件一套。

本片由 玩具兵工作室、晶合顺达计算机公司、方圆电子音像出版社 联合推出

晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
大众软件邮购中心办理邮购　咨询电话：010-82634107

晶合软件销售连锁组织联系电话

名称	电话	联系人
晶合北京总店	67164859	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合北京安定门分店	86472172	
晶合北京科苑书城分店	68515544-2095	
晶合北京明光电脑广场分店（展位号：G21）		
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭 蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	曹一鸣
晶合昆明棒子	5176880	王全文
晶合锦州北方	3131788	王 芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林 光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合石家庄自然	5086096	万 雷
晶合新疆华顺	2849854	韩 浩
晶合柳州分部	2835821	郑 震
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合南京新高	4544417	侯 燕
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林 谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
晶合周口海天	8265701	任 蕾
晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
晶合大同中利雅	2044320	李 军
晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
晶合萍乡未来电脑	6811951	刘 刚
晶合大连维尔	3635721	隋 凯
晶合开封大众电脑	5958268	徐 斌
晶合天津展望	27830166	王 景
晶合厦门南瓜	2096439	张峥峻
晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合三明分部	8256077	林 蕾
晶合郑州分部	6993569	丁卫华
晶合新乡分部	3024847	王凤根
晶合西安分部 西安开元购物商城	7217650	张 维
晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海 峰
晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭 宇

新建分部

★深圳鹏城软件专卖店
地址：深圳市赛格电子市场4楼品牌专卖店4203室
联系人：李延昭

★莆田市三超电脑有限公司
地址：莆田市学园南路1号（江通大酒店旁）
电话：0594-2683555
联系人：陈肇英

★无锡市万科技术有限公司
地址：无锡市学前街35号-2
电话：0510-2766770、2750954
传真：0510-2769274



我们的脚步



电脑美术作品制作与赏析

—1998年7月

本书包括了“电脑美术设计比赛”的部分作品、读者投稿和特约作者制作的部分作品，还对流行的电脑美术工具软件进行了详细的讲解。

全书16开，180页（80页彩页），定价18元。



英雄宝典——魔法门之英雄无敌III

—1999年5月

本书包括游戏剧情小说、专业网站介绍和任务简报等，并有全新的128位英雄传记、118种怪物和122种宝物等资料详述。内附近800张手绘稿，极具收藏价值和使用价值。

全书32开，430页，定价18元。



1998 TOP 100电脑游戏精选

—1998年7月

《大众软件》杂志社倾力制作的第一本电脑游戏书籍。以欧美最具权威性的TOP 100为蓝本，并加入了许多中国人自己喜爱的GAME。

全书16开，208页，定价17.50元。



博德之门完全攻略

—1999年11月

《博德之门完全攻略》全方位地介绍了游戏整个过程。包括完全攻略、作弊技巧、物品清单、游戏设置、人物属性和种族职业等资料。内容详实丰富。

全书32开，400页，定价18元。



魔法门IV完全攻略

—1998年11月

本书包括《魔法门IV》游戏的上手方法、组建队伍的要领、任务详解和所有大陆和城市的地图，并附50余张游戏原稿设定。随书附送一张光盘，内容包括多个游戏动画和试玩版。

全书16开，200页，定价38元。

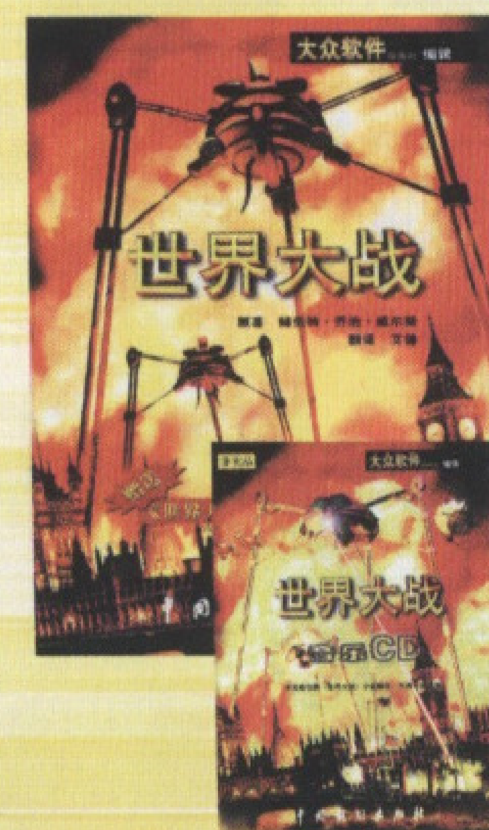


异尘余生II完全攻略

—2000年1月

本书主要内容包括游戏背景篇、故事篇、入门篇、攻略篇、结局篇、物品篇、问答集和展望篇的大量内容，为你详细介绍游戏中的方方面面，发掘游戏中的各种小秘密。

全书32开，338页，定价14元。



世界大战

—1999年5月

这是英国著名科幻小说家威尔斯的经典作品，内容准确生动，还同时提供了作者生平、游戏介绍和火星登陆计划等内容。随书附送《世界大战音乐CD》光盘，收录了原创音乐和早期电影资料等内容。

全书32开，200页，定价32元。



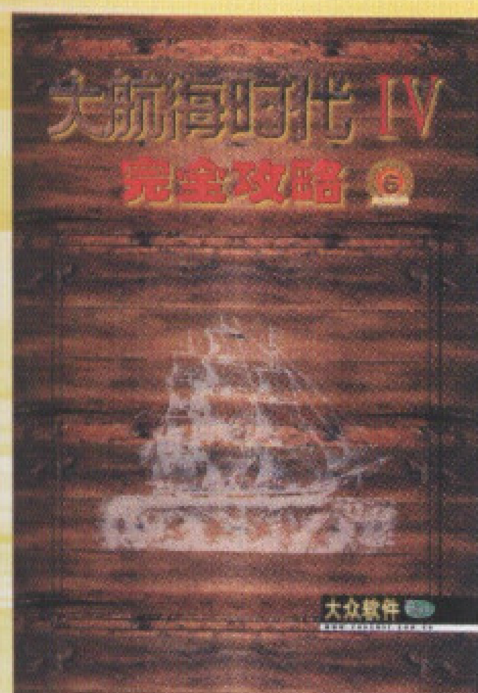
心跳回忆完全攻略

—1999年11月

本攻略本包括《心跳回忆——永远属于你》的完全攻略、事件表和人物介绍等内容，还有《心跳回忆》各代游戏、同人小说和周边产品介绍。随书附送《心跳回忆对战方块》中文完全版光盘一张。

全书32开，258页，定价35元。

成长的历程



大航海时代IV完全攻略

—2000年1月

本书主要内容包括游戏攻略、人物介绍、整体介绍、资料总汇（包括海港、交易品、原产物、宝物和世界海图等）、航海史简介和著名航海家介绍等内容。

全书32开，198页（120页彩页），定价20元。



机甲战士III资料合集

—2000年2月

本张光盘包括游戏攻略、同人小说、机甲介绍、动画欣赏和背景介绍等几部分，资料翔实丰富。另超值奉送厚达350页的使用手册，涵盖光盘全部内容，使您阅读更加方便。

定价23元。



攻略手札①

—1999年10月

本书主要内容包括《博德之门》及续集、《半人马座α星》、《幻想水浒传》、《魔法师传奇》、《星球大战前传》和《横扫千军—王国风云》等7个著名游戏的完全攻略。

全书32开，203页，定价7元。



攻略手札③

—1999年12月

本书主要内容包括《波斯王子3D》、《铁路大亨Ⅱ》、《铁血联盟Ⅱ》、《虚幻世界之重归故里》、《新绝代双骄》、《装甲雄师Ⅱ》和《系统震撼Ⅱ》等7个游戏的完全攻略。

全书32开，200页，定价7元。



攻略手札②

—1999年11月

本书主要内容包括《文明之力量召唤》、《英雄传奇Ⅴ》、《天地劫》、《破碎虚空》、《梦幻西餐厅》、《四海霸主》、《战锤40,000》、《魔法门Ⅶ》和《魔戒》等9个游戏的完全攻略。

全书32开，208页，定价7元。



攻略手札④

—2000年1月

本书主要内容包括《心跳回忆—表白你的心》、《部落》、《绝命凄杀》、《科隆战记Ⅲ》、《夜曲》、《无尽黑夜》、《亚玛兰斯传说》和《勇敢的心》等8个游戏的完全攻略。

全书32开，196页，定价7元。

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



新浪网育碧游戏专区

Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
北京联络处
地址:北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话:(010)62644344
传真:(010)62641444

讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇

游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作

根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家(Playmobil®)”设计制作游戏角色造型

50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界

完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。

精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。

随游戏赠送育碧千禧年游戏展示盘，披露8个最新游戏的资料，前所未有，独家提供





再续埃拉西亚的英雄故事体验魔法大陆的风云再起

六个全新的战役、35个独立的战役任务

新增7名能力各异的英雄，12种神秘怪物，2种全新的英雄职业

全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图

改良过的地图编辑器可以快速便捷的创建定制自己原创地图

新增10张专门针对多人对战设计的地图



根据著名小说家罗伯特 乔丹同名小说改编

交织着剑与魔法，王子与怪兽，激烈而有复杂的政治斗争的剧情发展

采用《虚幻世界》的引擎制作，保证游戏画面能表现各种精彩的光景效果

结合角色扮演，动作和策略游戏的多种成份

支持因特网上的多人连机游戏，玩家可以通过石头之门在“世界范围”旅行，获取能量，治疗伤病，或者指挥自己的军队与敌人交战

具有很强的交互能力的非玩者人物，玩家可以雇佣刺客去干掉别人，别人也可以这样对付你，而且刺客也可能背叛你

魔法高于一切，数百种变化多端的魔法将取代武器成为游戏中攻击，防御，甚至是成败的关键。特殊的编辑器供玩家亲自设计堡垒等场景和物件

双光盘 2000年3月

雷曼千禧年大欢聚

为感谢广大用户对雷曼的关爱，同时庆祝历时2年耗巨资制作的《雷曼2》在国内成功上市，育碧软件将以特惠价推出以下雷曼系列：

《雷曼》
这个2D的一代雷曼培养出了大批雷曼迷，你不想试一试吗？

《雷曼英语大闯关》（入门篇、进阶篇和高级篇）
动作冒险游戏和英语练习完美结合，让孩子玩得开心，家长看了放心。三个级别分别适合小学、初中和高中英语程度的青少年朋友。

《雷曼英语万事通》（上下集）
初高中青少年朋友复习英语语法和词汇的好伙伴。

25元
2000年1月



太极张三丰

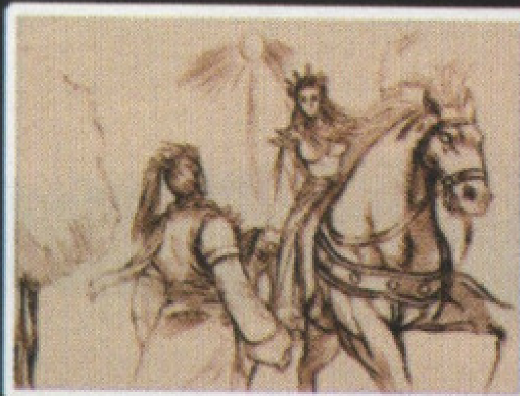
睥睨群雄，万夫莫敌。
惟我独尊，狂笑武林。

《太极张三丰》采用回合制的设计，是武侠RPG迷们又一“爽口的大餐”！

南宋末年，蒙古大军再度南侵，南宋王朝岌岌可危，朝夕不保。在此同时，武林盛传“岳王宝藏”，获此宝藏，不仅可击退蒙军，更可位登九五之尊。另外，张君宝在离开少林后，结识了南宋公主——仙儿和蒙古少女桃花等红颜知己，屡获奇遇的张君宝命运如何呢，让我们一起来展开这一段武林恩怨与江湖情仇……

零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册
预定于2000年2月面市

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089













厦门火凤凰电脑设计有限公司制作
北京晶合顺达计算机公司总代理

大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



大众软件服务快车

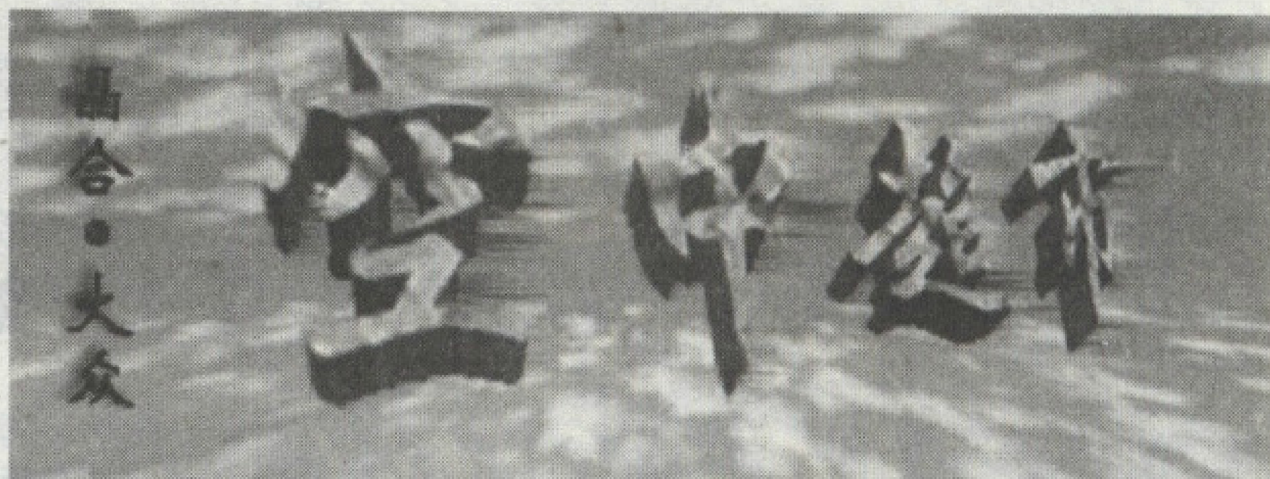
本期广告索引

晶合软件销售连锁组织 · 大众软件读者服务部

2000年第一期《晶合软件广场》与大家见面后，无数热心的读者和网员朋友对《广场》乃至邮购中心工作的方方面面提出了许多中肯的建议。我们晶合公司全体员工十分感谢大家的参与和支持！根据读者建议我们将继续对服务质量做出改进并继续进行追踪调查，希望大家踊跃参加！我们已经为每一位参与者准备好精美礼品一份，并从中评出特别奖数名（详情见二期《广场》）！

提醒大家注意：自从2000年元旦起下调邮资后，由于通知不周，许多读者出现多付邮资现象，在此郑重向广大用户致歉！并特别申明：邮寄产品国内平邮邮资一律5元！（不论种类及数量）望广大读者和网员朋友互相转告。再次感谢大家的支持！让我们一起成长！

凡需订购正版2000的读者,欢迎来电来函索取详细软件目录。



晶合热销排行榜

根据晶合邮发、晶合全国连锁及晶合主页信息统计，价格为零售价/网员价

教育与休闲

产品	价格
欧美英文经典歌曲全集	98/38
音乐殿堂	38/35
独立制片人	188/158
手谈	130/90
PC SHOW IN 站	68/55
新婚纱摄影（2）	26/26
开天辟地背单词	68/54
电影风暴学英语－泰坦尼克号	118/98
飞跃－我爱背单词 2000	79/65
万事无忧 II	125/100
开天辟地 II	125/100
听力超人	125/100

娱乐天地

产品	价格
心跳回忆－永远属于你	38/38
星际之母巢之战简体版	28/28
盟军之使命召唤（中文）	50/40
大航海时代四	248/198
魔法门之英雄无敌 3 中文版	148/125
家园	148/120
猎杀潜航世纪回顾版	28/28
梦幻西餐厅 2	38/35
生化危机 2 完全中文男人版	38/35
生化危机 2 完全中文女人版	38/35
命令与征服－泰伯利亚之日	159/128
地下城守护者 2	159/120
千典之樱花飞舞 2	38/35

百玩不厌

产品	价格
古墓丽影黄金珍藏版	188/158
暗黑破坏神（简体版）	50/42
大航海时代外传	128/105
欢乐大航海	69/58
地下城守护者（中文）	189/120
魔法门 7 中文版	158/135
盟军敢死队中文典藏套装	168/145
拳皇全集	28/28
烈火文明之非常订单	30/28
滑板英雄	97/70

攻城略地

产品	价格
大航海时代四攻略（附 CD）	20/20
大航海时代四攻略	20/20
英雄宝典—魔法门之英雄无敌 3 攻略	18/18
博得之门攻略	18/18
命令与征服 II —泰伯利亚之日攻略	29.9/29.9
异尘余生 2 攻略	14/14
盟军敢死队全威官方攻略	35/35
古墓丽影三攻略	35/35
魔法门七攻略	32/32
攻略手札 3/4	7/ 本
攻略宝典 2000	24/24

热买新品

产品	价格
心跳回忆纪念卡(免邮费)	15/ 套
心跳回忆设定集	128/128
心跳回忆纪念画册	35/35
MP3 唱不停	
我形我速 3.0	
鹿鼎记 2	
IQ 搜索王	
特勤机甲队 3	38/38
千典游戏龙四	28/28
COOL 3D 2.5 普及版	38/32
魔兽争霸 2 白金版	68/65

百宝箱

产品	价格
金山词霸 2000	28/28
金山快译 2000	28/28
超级解霸 5.5	98/78
超级解霸 5.5 升级版	39/39
KILL98 专用版 For Win95/98	260/210
红帽子 LINUX 6.1	28/28
整人专家 2000	88/75
游戏修改大师	98/85
东方快车 2000（黄金版）	160/130
超级保镖 2000（黄金版）	260/156
东方不败	80/68
金山游侠 2	78/65
永久汉化 2000（抢鲜版）	38/35
金山 WPS2000 家庭版	98/80

周边产品

产品	价格
博图起始牌	58/58.2
博图补充包	20/18
第五版起始牌	78/70.2
第五版补充包	25/22.5
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26.1
三国起始包	58/52.2
三国补充包	22/22
三国预组套牌	70/63
滤光屏（树脂）	85/79

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上联系电话。另有大量目录，欢迎索取《晶合软件广场》(邮资2元)。

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045信箱
邮政编码：100089
E-mail: jhyf@popsoft.com.cn
收款人：大众软件邮购中心
咨询电话：010-82634107
010-82634092

根据晶合北京及全国市场信息回馈、经反复筛选后,本公司特于新春之际与广州市三井新科商贸有限公司联合推出“SGK”A级光记录产品系列。

为确保广大用户的切身利益，本公司特别实行:以上产品未刻录前经检测确有质量问题的，本公司负责一对一调换；刻录过程中出现问题无法使用的，本公司以三对一的比例调换新盘！

以上光盘五张起邮，量大价优，欢迎全国各大城市地区业内人士洽谈批发代理业务。

类别	容量	价格
CD-RW(可擦写)	650MB/74min	48.00
CD-R 白金碟(精装)	650MB/74min	15.00
CD-R 白金碟(简装)	650MB/74min	8.00
CD-R 白金碟(精装)	185MB/74min	21.00

金碟、蓝碟价格面议。

随心所欲II 说英语

SPEAK ENGLISH AS YOU WISH II



国际领先的语音识别技术

浓缩数十位专家教学精髓

历时两年，浓缩数十位学者（清华、北大、北外、上外、美国SCYIPT'S. College）毕生英语教育经验之大成，所有句子全部由外教朗读配音，符合美国人口语习惯和部分英式说法。

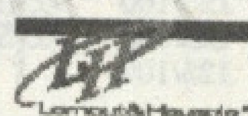
国际领先的语音识别技术比第一代产品有了本质性的提高，不但能对用户的每一句话进行评分，而且能准确识别每个单词发音的好坏，还能同美籍专家的语音进行比较，使您在学习过程中做到有的放矢，倍感轻松，在不知不觉中能很快流利地说讲英语。

21世纪英语学习革新换代的产品，光盘内容全面、权威、高效、生动；所选素材广泛、实用；表现形式多样、引人入胜；采用角色扮演式教学法，融合了RPG式电脑游戏特点，均为国内首创。旨在对英语学习者通过听讲、跟读、练习、测试、浏览和欣赏等学习过程，让中国人人学好英语，掌握一技之长，富国强民。

世界著名IT商社日本WACOM公司总裁评价说：“我走过世界很多国家，这么好的多媒体英语教育软件不要说在日本，就是在欧美也是一流的，品质上乘，制作一丝不苟，每一细微之处都显得那么优美。”

内容分为六大板块：
- 句型篇
- 情景篇
- 词汇篇
- 背诵篇
- 语音篇
- 欣赏篇

8CD 148元/套 配套教材 学习专用话筒耳机 全国各软件店均有销售



洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn com 求知无限

服务中心:010-62634069/70 365热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 （100084）
http://www.hongen.com E-mail:hongen@hongen.com

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

防范才是关键

没有事前的防范，每次灾难的到来都令人们措手不及，多年心血付之一炬，灾后的重建更是困难重重，当然还需投入大量不必要的人力，物力和财力！而您在使用电脑时，也会遇到此类问题：**死机、感染病毒、程序冲突、大量的垃圾文件**…… 使您无法进行正常的工作和学习，消耗时间和精力，怎麽办?

全新，全方位的系统安全防范软件

“超级保镖2000”

不占用主板插槽、10秒钟恢复、不做备份、不占用任何硬盘空间不影响其他软件在WIN95/98系统下的运行效果及速度

主要功能:

纯软件保护系统、任意删文件、任意改配置、随时保存当前状态、隐藏光驱 软驱及个人文件、发现并解决千年虫问题、加速硬件运行速度、自动清理垃圾文件

升级方法:

所有1.0版本用户（包括媒体配套光盘，随机附送光盘）无需携带老版本光盘和回执卡，直接在当地经销商或软件专卖店购买升级版本即可。



金品科技

北京金品科技发展有限责任公司
地址：北京海淀区花园北路44号贯通大厦B605室 电话:010-82079199 82079155
传真:010-82079199-12 82079155-12 E-mail: service@bnft.com 邮编:100083
网址: http://www.bnft.com (您在使用电脑过程中，无论发现有什么问题不解，请与我们联系，我们将会在48小时之内给您满意的答复)

联想 1+1专卖店均有销售

特约直销商：万众软件俱乐部
地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335室
邮编：100086 电话：010-62510132

经销商：
[illegible]:010-62639060 万众合力:010-62510131 广州南软:020-87532791 江苏[illegible]:025-4522352 哈尔滨希望:0451-2543890
[illegible]:010-62615307 鸿达软件:010- 62630593 东莞[illegible]:0769-2114170 昆明黑马:0871-5191804 陕西[illegible]:029-7899833
[illegible]:010-62613830 [illegible]:010-62634096 青岛[illegible]:0532-3842924 重庆希望:023-68603014 兰州[illegible]:0931-8880238
兴四方:010-62631228 [illegible]:010-62615800 青岛中商:0532-3631614 重庆新华:023-63513032
百年树人:010-62616723 新疆[illegible]:0991-4816658 武汉中天:027-87887289 辽宁希望:024-23883527
[illegible]:010-62527962 上海农工商:021-63226198 武汉天河:027-87874577 辽宁[illegible]:024-23895234



洪恩在线

HongEn.com

求知无限

十二亿人的网络大学

欢迎访问

www.HongEn.com

先入会后收费

★凡汇款45元购买：《千禧黄金套装》囊括Internet大量优秀共享、免费、试玩、演示版、甚至正式版实用工具/精采游戏软件、最新硬件驱动程序、软件汉化/补丁程序……精采劲爆超值、超强组合大套装！（共五张光盘＋汇讯最新磁盘内刊！款到次日邮发！）即可先入会半年，满意后再收会费（50元）！还有机会免费获取正版软件：《东方快车世纪号》、《暗黑破坏神Ⅱ》。

光盘超级任癫堂

1. 数千种正版软件、VCD、DVD、PS……厂价直销！专业快递，惊喜报价，平到你笑！
2. 每月至少免费赠送1–5张光盘！均为国内外软件公司提供的：试玩、演示版、甚至正式版工具或游戏软件。并可获得由厂商赠送的精美宣传画册、纪念品。每一时间鉴赏最新、最酷软件！
3. 专业刻录：电脑数据备份光盘……，15元起（含盘片）数据任选，一片起刻！
4. 免费的专业电脑硬件维修服务。（仅收成本费！不论是否在我部购买。）
5. 免费的CD、VCD、DVD、PS光盘翻新服务。不花分文可将心爱的光盘“咸鱼翻生”！
6. 免费的软件光盘、图书、VCD、DVD……邮借。（5套/次，不限次数！）
7. 免费的电脑零配件五日内先用后买。享受让您惊喜的批发价！
8. 免费邮赠磁盘内刊、纸目。（每周更新！）
9. 大量Internet自由、共享、免费：游戏、工具、系统、网络软件以及使用说明、全攻略、秘技、汉化工具、补丁程序……免费无毒拷贝。
10. 优价收购会员二手软、硬件或以旧换新。
11. 免费扫描照片，制作高清晰电子照片。
12. 由专人解答会员所碰到的PC软、硬件技术问题。畅谈软件应用心得，促进交流。有问必答！！！
13. 会员免费在会刊、Internet网站刊登广告。……

广西藤县蒙江汇讯电脑经营部

联系人：黄浩然　邮政编码：543312　电话：0774-7502943
E-mai: vvo@21cn.com　http://www.hxcd.com.cn

七载信誉经营！信心保证！！！

大手 BIGHAND 游戏玩家的秘密武器

——大手智能可编辑手柄 BH-300

新工具 新功能 新玩法

* 采用最新技术，实现可编辑功能。代替键盘完成游戏全部操作，甚至可以完成存盘、取盘功能。

* 十二键均可设置组合功能，一键发出“必杀技”。

* 玩家可自由设计动作特技，创造自己的“绝招”，独领风骚，尽展才华。

* 支持所有游戏（纯鼠标游戏除外），包括不支持普通手柄的游戏。

* 两种工作模式，既可做为可编辑手柄，也可做普通模拟手柄使用。

经销商

苏州：5103040
福州：3350081
济南：6413413
太原：4165381
石家庄：7038612
重庆：68637487
沈阳：23887379
武汉：87881643
郑州：3944864
长沙8848网上超市
各地连邦连锁店

邮购地址：北京海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝翰德电脑技术有限公司 邵小姐（收）
电话：（010）62189071/62189072　传真：（010）62189047　邮编：100081

大手提供新功能　助您轻松成高手

来自《虚拟人生》制作小组的国产武侠RPG新作

春秋英雄傳


暗黑式的战斗方式


迂回曲折的剧情内容

迷失在知觉和感情里的少女 晴楚儿 神族

【究竟是时势造英雄 还是英雄造时势】

春秋乱世五国纷争的中国历史长河
鬼神交织的远古神话
是接受宁小白正义的挑战
还是承继易怀沙与生俱来的仇恨
或是和晴楚儿一起找寻生命和感情的真谛
三个各成系统却又暗中交织的冒险历程
原创剧本文采飞扬的文字对白
让你深深沉浸在这个远古的中国

寻找着过去和未来的年轻人 宁小白 人族

交织在兽性与人性里的男子 易怀沙 妖族

新天地4月隆重推出
最新国产游戏力作
超值价位35元


气势宏伟的中国古建筑


古典细腻的美术风格









SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

OKNet

地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010) 62862036 电话：(010) 62862038-119

零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册
预定于2000年2月面市

命运、流血、制裁、攻击、牺牲……
胜利女神究竟会对谁微笑呢？
神明的慈悲能普照大地吗？
战争背后倒底谁是谁非？
一切是否是天意弄人？

本书包括：

《大众软件》1999年第13至18期杂志全部内容的电子文件
《圣魔战记——艾拉降临》简体中文完全版
《圣魔战记》系列游戏详细介绍和动画展示
《圣魔战记》大量墙纸
《东方不败Ⅱ》完全版

SPECTRAL FORCE 圣魔战记

专 集

址：http://www.popsoft.com.cn
询电话：(010)67136350
真：(010)67136350
子函件：chanpin@popsoft.com.cn
行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）
7150881
售总店电话：(010)67164859
购中心电话：(010)82634092、82634107
购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
政编码：100089









!f IDEA FACTORY　协和多媒体 King's Multimedia　YISTAR 依星軟件　Popsoft 大众软件

大众软件杂志社出品

大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



积累成功，从每一次选择开始

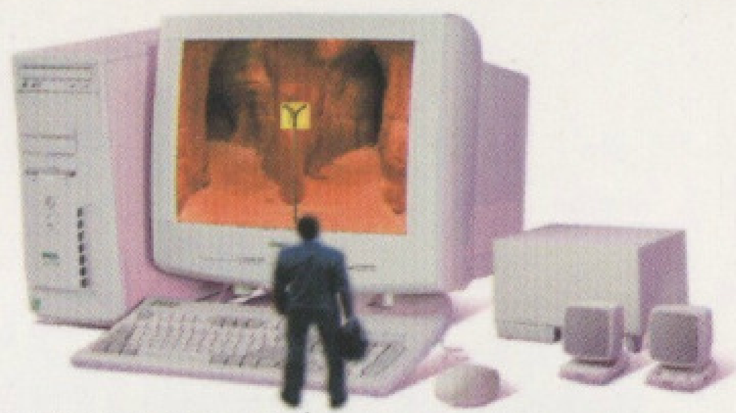
当您向一个全新的时代进军时，您的硬件设备究竟应该具备怎样的品质？是更快的速度，足够的内存，还是卓越的网络功能？有经验的消费者一定会说：整机的性能才最重要。而戴尔电脑公司正是以此著称的世界级的电脑供应商。

现在，我们全面推出的每一款硬件设备都有极好的整机性能：包括采用英特尔®奔腾®III 处理器 800EB 的高端 DELL DIMENSION™ XPS B 系列商用多媒体台式机；中高端的 DELL DIMENSION™ XPS T 系列台式机及实用型 DELL DIMENSION™ L 系列台式机等，而在笔记本电脑及服务器系列各方面，戴尔公司同样具有不容忽视的力量，其中采用镁合金外壳的 DELL Latitude™ LS 笔记本电脑更是潮流中的翘楚。

面对一个崭新的未来，您投入的是梦想，收获的却是无限的成功与辉煌。

商业用户请于周一至周五 8:30 —— 17:30，个人用户请于周一至周六 8:30 —— 17:30 拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

声明：戴尔计算机（中国）有限公司在中国大陆完全采用直销模式，无任何授权代理商、经销商。



DELL DIMENSION ™ XPS B 系列台式机、19 英寸彩色显示器（17.9 英寸可视范围）、图中带有重低音箱的Altec Lansing ACS-340音箱为可选配件

为何选择戴尔 ™ 电脑？

按需配置

每台戴尔™ 电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。

品质保证

所有向戴尔中国直接订购的 PC 机均享有 3 年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。

电话直接订购

只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之 800免费电话不适用于无线手机。

送货上门

戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上，并向您提供 DELL DIMENSION™ 台式机的免费安装测试。

售后服务

根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务 *

E-VALUE SM 配置代码 网上商店，自助选购

进入www.dell.com.cn，输入您感兴趣的产品配置的 E-VALUE 配置代码，即能在网上自助商店查询最新价格、升级选择，按照您的需要自行组合，直接在网上订购。电话订购时请向我们的销售代表引述该号码，以便查询细节。

DELL DIMENSION™ 商用台式机

DELL DIMENSION™ L550r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 550EMHz

- 微型立式机箱
- 256KB On-Die L2 缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 10GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Intel® 10/100 PCI Ethernet Controller
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 集成 Creative Labs 64 Voice Sound 声卡
- 48 倍速最大[7] 可变 CD-ROM
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 12,388

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加V.90/56K PCI Telephony Modem for Windows，加收：人民币 504
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器（15.9 英寸可视范围），加收：人民币 726
★ 另加Iomega Zip 100MB内置驱动器，加收：人民币 726

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：220212A-810324

DELL DIMENSION™ 多媒体台式机

DELL DIMENSION™ XPS B733r 台式机 英特尔® 奔腾® III 处理器 733MHz

- 小型立式机箱
- 256KB On-Die L2 缓存
- 128MB RDRAM 内存
- 15GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 32MB Diamond Ultra TNT2 V770U 4X AGP 图形加速卡
- Turtle Beach Montego II 320 Voice PCI 声卡
- 48 倍速最大[7] 可变 CD-ROM
- Harman Kardon Stereo音箱
- 17 英寸彩色显示器(15.9 英寸可视范围)
- Logitech 4-button MouseMan® Wheel(PS/2V)
- 预装Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 戴尔静音键盘
- 3 年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 22,888

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

特别优惠：如果您在2000年2月25日之前购买此款 DELL DIMENSION™ XPS B733r 台式机，并于 2000 年 2 月 25 日之前确认收到您的付款，即可得到下列免费升级（此优惠只限于中国大陆的此系统）：
★ 32MB NVIDIA geFORCE 4X AGP 图形加速卡
★ SoundBlaster Live! Value 576 Voice Sound 声卡
★ 带有重低音箱的Altec Lansing ACS-340 音箱

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：210223-810324

DELL POWEREDGE™ 服务器

工作组级服务器 DELL POWEREDGE™ 1300 服务器 英特尔® 奔腾® III 处理器 500MHz （支持双处理器）

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB L2 内置缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至 1GB[1])
- 9GB[1] LVD SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40 倍速最大[3] 可变 EIDE CD-ROM Drive
- 15 英寸彩色显示器(13.7 英寸可视范围)
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 20,728

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加第二块英特尔® 奔腾® III 处理器 500MHz，加收：人民币 3,593
★ 另加第二个 9GB[1] LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,874

另有特别优惠为工作组级 DELL POWEREDGE™ 2300 服务器及部门级 DELL POWEREDGE™ 4300 服务器提供，欢迎致电垂询

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：420221-810324

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ LS H400ST 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III 处理器 400MHz

- 256KB 内置 On-die L2 缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 外置软盘驱动器
- 集成 10/100 内置网卡
- 256-bit 图形加速卡
- 带有 AGP 的 2.5MB Video RAM
- Audio SoundBlaster Emulation-Capable
- 24 倍速最大[5] 可变 CD-ROM
- 12.1 英寸彩色 SVGA TFT 显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98 （简体中文版）
- 集成 56K (V.90 Compliant) 内置调制解调器
- 真皮公文便携包
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 29,888

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872
★ 另加 Advanced Port Replicator，加收：人民币 1,550
★ 另加 6-Cell Battery，加收：人民币 1,259

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720228-810324



DELL Latitude™ LS 笔记本电脑

DELL LATITUDE ™ CSx H500XT 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III 处理器 500MHz

- 256KB 内置 On-die L2 缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 外置软盘驱动器
- 256-bit 图形加速卡
- 带有 AGP 的 4MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster Emulation-Capable 声卡
- 24 倍速最大[5] 可变 CD-ROM
- 13.3 英寸彩色 XGA TFT 显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98 （简体中文版）
- 真皮公文便携包
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

人民币 31,368

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 12GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 2,519
★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 nic+Modem 56K) (32Bit-Type III)，加收：人民币 2,712
★ 另加 8-Cell Battery，加收：人民币 1,453

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720230-810324

DELL LATITUDE ™ CPx H450GT 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III 处理器 450MHz

- 256KB On-die L2 内置缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 4.8GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 64-bit 图形加速卡
- 带有 2X AGP 的 8MB Video RAM
- 高保真 SoundBlaster 兼容声卡
- 24 倍速最大[5] 可变 CD-ROM
- 14.1 英寸彩色 XGA TFT 显示屏
- Dell Dual Pointer Device(Touchpad&Track Stick)
- 预装Microsoft® Windows® 98 （简体中文版）
- 尼龙便携包
- 3 年有限保修(第 1 年下 1 工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持 **

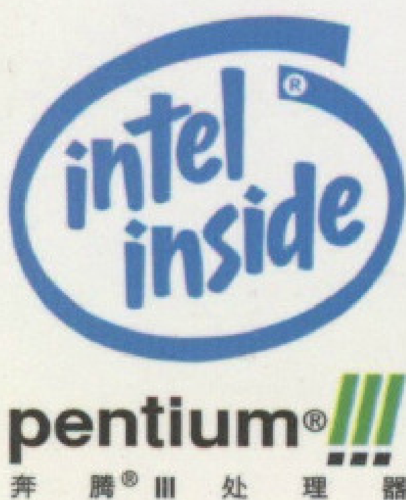
人民币 27,968

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 872
★ 另加 Xircom RealPort Combo Card (10/100 nic+Modem 56K) (32Bit-Type III)，加收：人民币 2,712
★ 另加第二块备用电池，加收：人民币 1,453

可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 配置代码：720226-810324



商业用户请于周一至周五 8:30 —— 17:30，个人用户请于周一至周六 8:30 —— 17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

欲量身订造个人电脑组合，请随时浏览 24 小时网络商店，享用网上订购服务

www.dell.com.cn





800 858 2229

价格及规格说明随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL POWEREDGE、DELL Latitude均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和奔腾均为英特尔公司的注册商标。Celeron及赛扬均为英特尔公司的商标。Microsoft、Windows 及 Windows NT 为微软公司拥有的注册商标。E-VALUE为戴尔电脑公司的服务标志。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。[1] 关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际总容量会因不同操作环境而变化。[3]17 倍速最小。[5]10 倍速最小。[7]20 倍速最小。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误。广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔营销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。*现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。**终身免费技术支持是指产品终身寿命。